

LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
亀
Nº4
285 ptas.
¡48 págs.!
RIOT
FATAL FURY
MOLDIVER
"OTAKU
FILES"
¡¡TODO
SOBRE
EL FIN DE
DRAGON
BALL!!
¡¡ESPECIAL
VERANO!!
© U-JIN / AKIRA TORIYAMA/SHUEISHA
KAME EDICIONES
Dossier: MANGA ERÓTICO

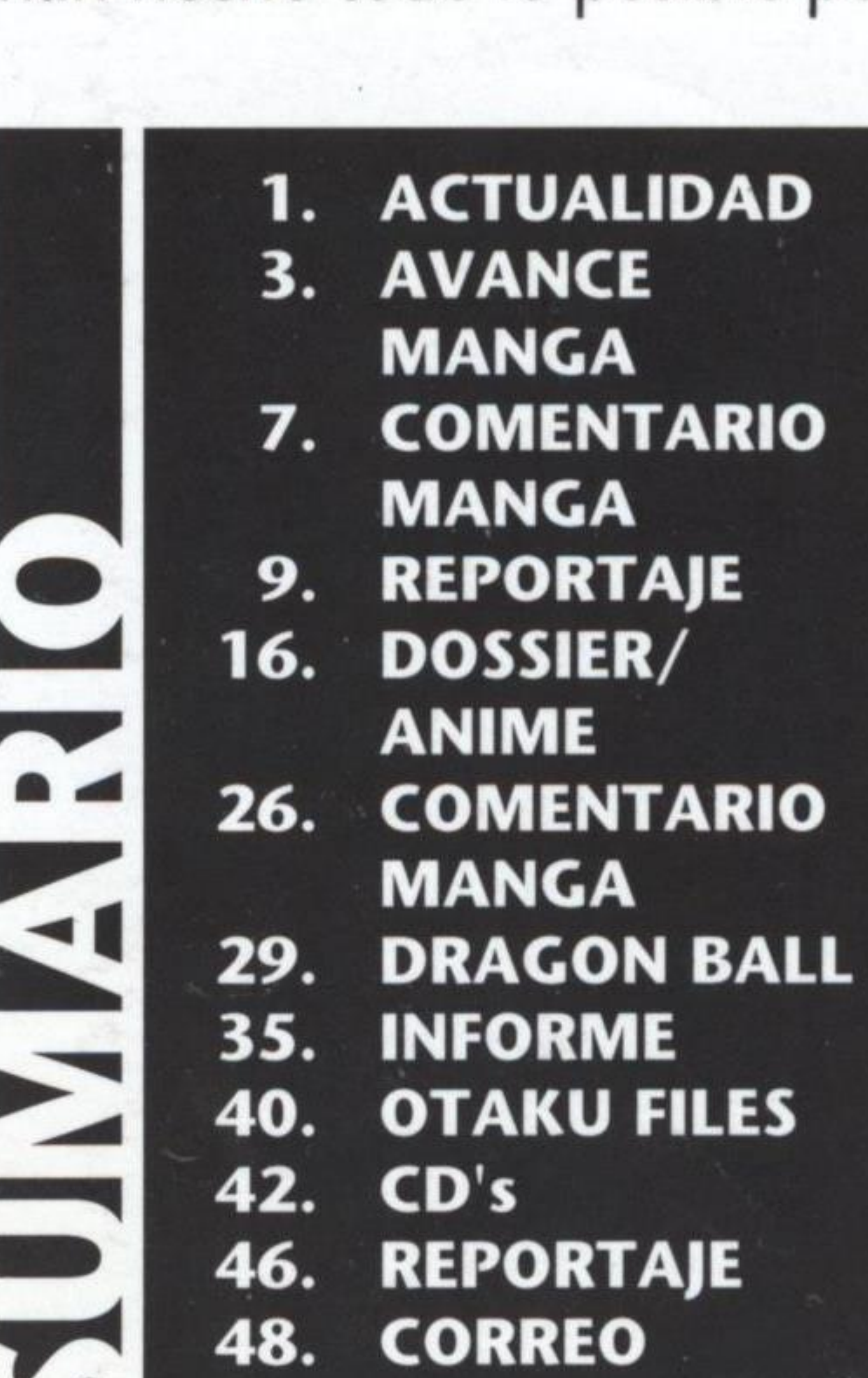
EDITORIAL



Aquí estamos, de nuevo! Con una extraña sensación fruto de la "trágica" noticia de la muerte editorial de Dragon Ball. Confiesa el propio Toriyama, en una carta de despedida a los lectores, que toma esta decisión por andar algo saturado de Gokuh y companía. Aunque no cierra la puerta a una, más que posible, continuación.

Por la redacción la noticia ha corrido como la polvora y ha provocado opiniones opuestas. De un lado están los que afirman que el manga en España pasa por su mejor momento. Y que esta necrológica no va a ser motivo de ninguna catastrofe editorial. Por otra parte, están los más pesimistas. Que piensan que esto es, algo así, como el principio del fin. Especialmente para aquellos que, como nosotros, tantos lectores les debemos al genial Toriyama. No cabe duda que DB ha sido, en nuestro pais, los cimientos sobre los que se construyó la "mangamanía". Y habrá que ver ahora si este fenomeno es capaz de encontrar, otra u otras, series capaces de llenar el hueco que deja.

Sin embargo no todo son preocupaciones. Por fin se ha confirmado la celebración, el próximo octubre, del Primer Salón de Manga, Animación y Videojuegos. Noticia que nos llena de alegría y que convierte este año en el mejor para los otakus. Tuvimos la primera "Convención" del Manga, el Salò del cómic de Barcelona (en el que el manga volvió a arrasar) y ahora este nuevo Salón. La expectación es grande y parece que incluso las grandes compañias de videojuegos han hecho todo lo posible por estar presentes.



SUMARIO

A todo esto, aquí tenéis nuestro cuarto número. Que viene calentito y, muy muy, veraniego!! Seguro que nuestro fantástico dossier no os va a dejar indiferentes. También os ofrecemos artículos sobre las revistas japonesas, los mejores art-books, el fenómeno del merchandising, Fatal Fury, Riot... Además de una nueva entrega de la serie del amigo Cels Piñol. Genial, como siempre. Y, como no, LO ÚLTIMO DE DRAGON BALL. Que seguro que no va a ser la última vez que lo veréis.

Un número pensado para haceros pasar un buen rato este verano. Nos vemos en septiembre.

Podéis mandar todo tipo de comentarios, colaboraciones, dibujos y demás a: Kame, Apartado de Correos 98068 – 08080 - Barcelona.

Edita: Kame Ediciones. Coordinador: Albert Agut. Redactor Jefe: Ernesto Navarro. Maquetación: Toni Teixidor. Redacción: Nuria Teuler, José Nonell, Manuel Guerrero, Francisco Galindo, Ismael Lara, Juan Carlos Ventura, Esteban Canalejo, Francisco Simó, Kitsune Arashi y Estudio INU.
Gracias especiales al Gran Victor Monzonís, Germán Puig, Juan Carlos Gómez y las editoriales por su inestimable colaboración.
Filmación: Contacgraf. Impresión: Gradisa
Kame n° 4. Julio de 1.995. Publicación mensual de Kame Ediciones. Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.



ACTUALIDAD

NACIONAL

◆ Camaleón. Como novedad para este mes, anuncia la aparición de un Especial de Neko dedicado a Masakazu Katsura. Esperamos con impaciencia su aparición.

◆ Los responsables de Cartoonia no han podido confirmar –al cierre de la presente edición– cuales van a ser sus lanzamientos para Julio. No obstante, nos han informado que intentarian poner en la calle el tercer Volumen de Tenchi Muyo, así como el tercero de City Hunter. Pendiente tambien de confirmación es el primer volumen de Kishin Heidan, una historia de ambientación retro y gran calidad, de la que os ofreceremos un avance el próximo mes, y que es fruto de su colaboración con PIONEER LDC. Esperamos que en un futuro consigan mantener con un poco más de exito la banda sonora original y los sonidos de fondo.

◆ Manga Video, dentro de sus dos lineas –Manga y Anime–, anuncia un total de cuatro lanzamientos. La primera parte de The Guyver y la tercera de Record Of Loddoss Wars para la primera quincena, con fecha de aparición 5 de Julio. Y para la segunda, el clasico de Buichi Terasawa, Space Adventure Cobra y La Leyenda De Los Cuatro Reyes. Desde luego, parece que siguen con su intención de saturar el mercado con buen material a un precio asequible. Lastima que escatimen en la calidad final del producto, con unas cintas de calidad ínfima y unas traducciones cuando menos muy mejorables. Con el doblaje no me meto; de donde no hay no se puede sacar.

◆ Norma anuncia para el dia quince una novedad a medias. Nos referimos al segundo número de Riot, al mismo formato que el primero y con doscientas paginas por 1800 pelas. No es una novead exactamente, pero tampoco se puede decir que sea material de continuidad, vamos. La auténtica novedad de esta editorial es la revista Otaku, con treinta y dos paginas que combina los artículos de información con las historias dibujadas por autores españoles –¿alguien ha olvidado el Concurso Manga de Norma?–. Cabe destacar que esta es la primera vez que una edirorial de las Históricas se decide por esta fórmula. Ya se que el Shonen de Planeta De Agostini llegó primero, pero ni es material nacional ni contiene artículos. Creo que solo se puede comparar a Neko , Kame y en definitiva a Ryu, todas ellas publicadas por independientes. No, no me he olvidado de Kabuki, de Glenat... que más quisiera.

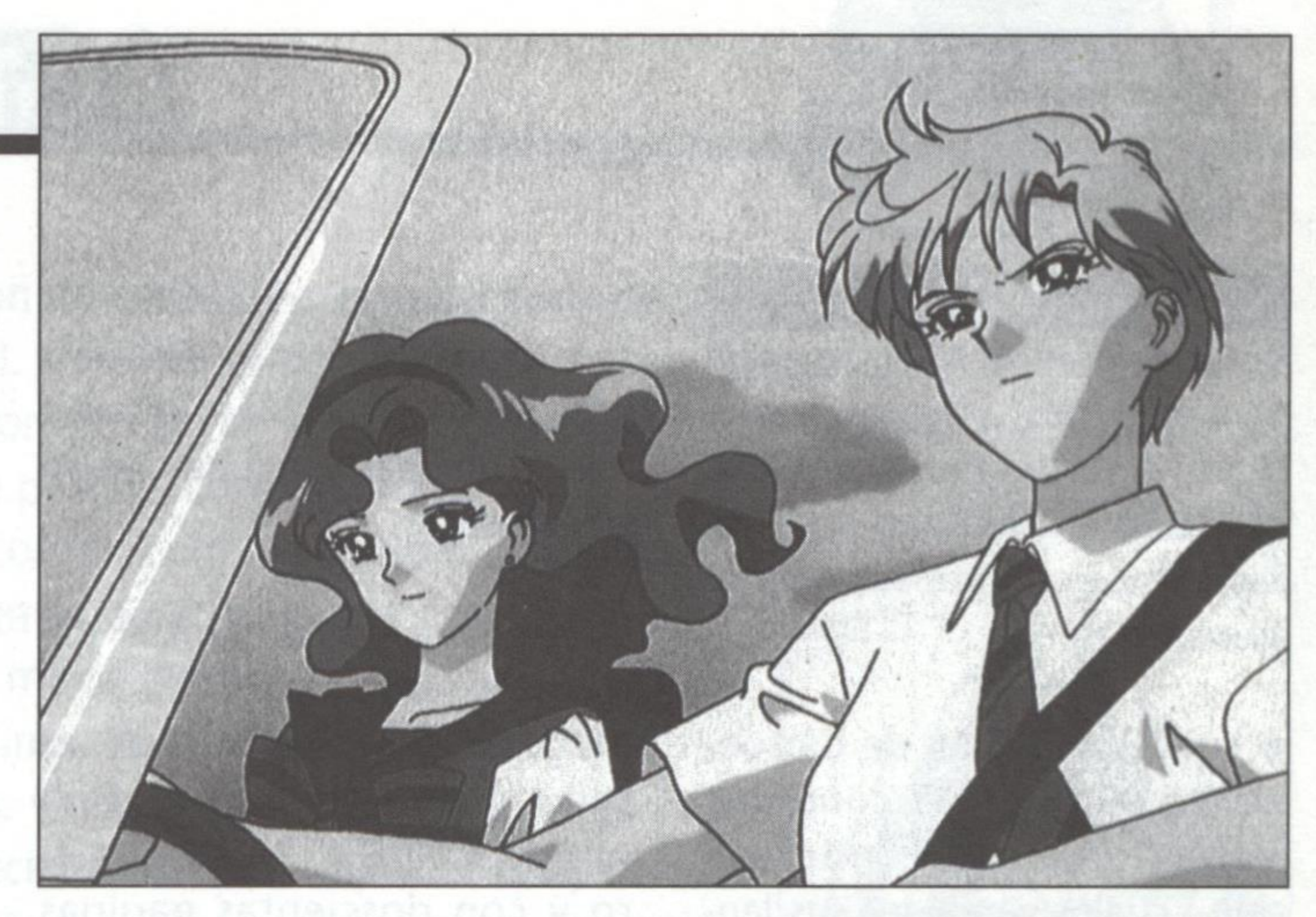
◆ Antena Tres TV sigue sin decidirse a emitir la tercera parte de Sailor Moon, y nos tortura una y otra vez con la reposición de los mismos episodios. Espero que se les enrrolle la cinta en el Betacam. El caso es que aun les quedan dos partes inéditas –Sailor Moon S y Sailor Moon Super S, que NO tienen nada que ver con la nomenclatura de las peliculas porno, mal pensados–, y suponemos que si la cosa ha funcionado tan bien con las dos primeras no tardarán en repetir el éxito con las que siguen, si es que el público no está tan quemado cuando empiecen a emitir que no quiera saber nada de la serie. Y luego dicen que estan promocionando el medio...

◆ Aquellos que vivan en Catalunya –desconozco si el resto de televisiones afiliadas a la FORTA también la emiten– pueden disfrutar de la serie Mikan, los sabados por la mañana. El hecho de la falta absoluta de Promoción por parte de la empresa y el Experimental Pal Plus de su emisión, han empañado un poco el éxito que sin duda podría haber conseguido de haberse hecho las cosas con un poquito más de ganas. Eso y que me expliquen por qué llaman Ginger a Yawara –cambiando de paso el título de la serie a un anodino Cinturó Negre–, por qué se han cargado openings y endings –puestos a pedir explicaciones...–

◆ Del 27 al 29 del próximo Octubre se celebrará en la Estación de Francia, en Barcelona, el 1er Salón del Manga, Anime y Videojuego. Todo un evento al que nadie puede faltar.

INTERNACIONAL

◆ La nueva serie SAILOR MOON SUPER S. ha entrado con buen pie en los índices de audiencia japoneses. Incluye como novedades, la aparicion de una nueva guerrero, SAILOR SATURN (Guerrero Saturno). Ademas de una posible muerte ¿la guerrero Urano?





◆ Una trágica noticia para los aficionados, la finalizacion de la serie DBZ en el SHONEN JUMP..., !!Pero no os preocupéis!!, Toriyama ha dejado las puertas abiertas de par en par para poder continuarla sin ningún esfuerzo. Pero ¿cuando?. La serie no ha sido cerrada si no que ha quedado cortada en medio de un nuevo Torneo de Artes Marciales.

◆ Otro de los éxitos de la temporada es la serie de OVAS que bajo el titulo de KEY THE METAL IDOL, han ido apareciendo en el mercado japonés desde el mes de febrero, y que, hasta ahora, son un total de siete. La serie nos situa en un futuro cercano en el cual la androide protagonista KIKO MIMATO, rivaliza con UTSU SEMIHO... !!cantando!! La serie a parte de poseer una soberbia animación también incluye voces de prestigio para las canciones de las protagonistas.



◆ Con motivo de la feria de animación organizada por la TOEI ANIMATION para este verano del 95, se estrenaran el dia 15 de julio tres películas, que son :
DBZ: con el título RYU KEN BAKUHATSU!! SON GOKUH GAYARANEBA DARE GAYARU (La explosión del ataque del dragón!!). En esta nueva película, Son gokuh es el protagonista, que en su tercer nivel de super saiyajin nos mostrará una de sus nuevas técnicas de combate que ya habiamos podido ver en la segunda parte del videojuego de DBZ para máquinas recreativas, todo esto para derrotar a su enemigo... Bueno, el resto de informacion la publicaremos en el próximo número de KAME.
SLAM DUNK: nueva película también de la famosa serie de animación, su título es: HOERO BASKETMAN DAMASHI!! HANAMICHI TO MOKAWA NO ATSU KI NATSU.
NINKU: Su primera película llega al cine. Y esto demuestra la popularidad que está alcanzando. La película lleva el mismo título que la serie, y derrocha humor, aventuras y diversión. Ojo!! su protagonista es algo "rarillo"...

◆ Desde hace unos meses FUJI TV ha iniciado un "remake" de la ya conocida serie CAPTAIN TSUBASA. La adaptación que lleva el título de CAPTAIN TSUBASA Junior, repite la historia de una forma más amena y detallada, además de poseer una animación que supera de buen grado a la de la anterior entrega. Junto a las nuevas aventuras de Tsubasa en el semanario SHONEN JUMP, esta serie es un deleite para los aficionados del fútbol y la animación en general.



FATAL FURY

INTRODUCCIÓN

En breve, de la mano de Planeta Agostini, podréis encontrar en todos los puntos de venta habituales el manga FATAL FURY. Después del éxito cosechado por el videojuego STREET FIGHTER surgieron una serie de sucedaneos de idéntico sistema de juego y similares características en todos los salones recreativos. La mayoría de ellos pasaron a la historia como simples réplicas, pero otros cobraron vida propia y siguieron a cierta distancia el exito de SF2. El más significativo de este grupo de juegos fue el que nos ocupa ahora: FATAL FURY.



EL ORIGEN DEL LOBO HAMBRIENTO

Corría el año 91 cuando la compañía SNK(creadora de la consola Neo geo) decidió unirse al boom de los juegos "one on one" y comercializó el videojuego Garou densetsu (nombre original de FF ,que podría traducirse como "la leyenda del lobo hambriento"). El juego entró con buen pie en todos los salones recreativos de Japón y pronto cruzó el Pacífico hasta llegar a Estados Unidos, donde fue rebautizado como Fatal Fury. Al cabo de un año el juego ya se encontraba en todos los salones recreativos del mundo civilizado siguiendo la estela de SF2. El éxito hizo que dos años después de que fuera creado, la empresa Takara llevara a cabo su conversion al mundo de los videojuegos. Permitiendo a los usuarios de las consolas de 16 bits gozar de la gran alternativa a SF2 en los juegos "one on one". Ahora si, el juego había alcanzado un más que notorio éxito. Su secreto quizás se base en una historia y un desarrollo sencillos sin demasiadas pretensiones y unos protagonistas con los que la gente se puede identificar facilmente. El argumento es bastante simple, siguiendo los cánones establecidos en este tipo de juegos, debes enfundarte en la piel de uno de los protagonistas, los hermanos Bogard, Joe Higashi, y en posteriores versiones la exhuberante Mai Shiranui (no



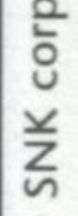




podría faltar el componente femenino, aunque se dieron cuenta un poco tarde) y enfrentarte a una serie de rivales de diferentes características, en un torneo conocido como King of Fighter. Tu objetivo final es acabar con la persona que ha organizado la movida: el corrupto Geese Howard. Al juego se añaden una serie de movimientos y ataques espectaculares y unos escenarios, siempre dentro de South town village (el lugar donde se desarrolla la acción), bastante logrados. Si estos argumentos no os convencen, deberiais jugar por el solo hecho de ver en acción a Mai Shiranui.













© SNK corp.

VIDEOJUEGOS

(Advertimos que el uso continuado de ellos puede producir epilepsia y somnolencia , consulte a su medico o farmacéutico habituales).

Como ya hemos comentado fue la versión para recreativas la que catapultó a Fatal fury al éxito, así que no es de extrañar que al juego original se le unieran un par de secuelas que mejoraban lo que ya existía y añadian –además de un par de pechos protuberantes que nos alegraban la vista– nuevos personajes que daban frescura al juego.

FATAL FURY (1991)
Juego original que sirvió de punto de referencia al resto de la saga, un atractivo look y una excelente combinación de elementos de anteriores juegos de lucha, propiciaron el despegue de uno de los "one-on-one" más conseguidos después de Street Fighter. Desgraciadamente, la versión para cónsolas resultó bastante pobre.

FATAL FURY 2(1992)
Gracias al éxito cosechado por el primer videojuego, apareció esta continuación que introducía nuevos personajes, escenarios y combates. En esta ocasión, las diferentes adaptaciones fueron mucho más cuidadas que en la primera parte. Entre lo más destacable se puede encontrar la inclusión de Mai Shiranui.

FATAL FURY SPECIAL(1993)
Bajo el subtítulo de "El Comienzo de la Batalla Definitiva" se presentó la, hasta ahora, penúltima versión de Fatal Fury. En esta ocasión, se presenta un nuevo supervillano (Wolfgang Krousser) que desplaza a Geese Howard del papel de archienemigo. Además se amplia la trama argumental incluyendo un nuevo maestro de artes marciales que responde al nombre de Jyube Yamada. Este juego no solo mejora el aspecto gráfico, sinó que se convierte en una de las joyas de SNK.

PERSONAJES

El mundo de personajes de FF es muy limitado, ya que su origen está en los videojuegos. El nucleo de protagonistas lo forman los hermanos Bogard, Joe Higashi y Mai Shiranui. Este grupo puede verse ampliado con otros personajes, dependiendo del criterio del autor que adapte la historia.



TERRY BOGARD
Fecha nac.: 15/3/1971
Grupo sang.: 0
Altura: 1, 82 m
Peso: 77 kg
Ataques especiales: "Bum knuckle", "Power wave", "Power geyser","Crack shoot".

Apodado "Lobo hambriento" (en la versión original "Garou", que da nombre al videojuego) es el rey de la lucha callejera. A pesar de que todos los personajes gozan de igual protagonismo en las diversas versiones, Terry destaca sobre sus compañeros al igual que Ryu lo hace de los suyos en Street fighter. Terry ama su libertad y por esa razón siempre está viajando de un lado a otro sin elegir ningún Dojo. A todo esto se puede añadir que sigue libre y sin compromiso , que ama los "fast food", y tiene como archienemigos a Duck king y el supuesto asesino de su padre, Geese Howard.



ANDY BOGARD
Fecha nac.: 16/8/1972
Grupo sang.: A
Altura: 1, 71 m
Peso: 69 kg
Ataques especiales: "Fliying wing fist", "Super explosive rending bullet".

El hermano pequeño de Terry. El asesinato de su padre Jeff, empujó a Andy a entrar en el peligroso mundo de las artes marciales. Andy fue entrenado bajo la tutela de Hanzo Shiranui, lo cual le convirtió en un experto luchador, con unas técnicas de combate más refinadas que las de su hermano. Normalmente es cerrado y tranquilo, la unica vez que perdió la calma fue cuando la encantadora Mai, la nieta de su maestro, se cruzó en su vida. Su archienemigo es como no... Geese Howard.



JOE HIGASHI
Fecha nac.: 29/3/1972
Grupo sang.: AB
Altura: 1, 80 m
Peso: 72 kg
Ataques especiales: "Tiger kick","Screw upper","Slash kick".

Joe es un viejo amigo de Andy (si ya,estuvieron juntos en Vietnam). Su estilo de lucha se basa en el "Mue tai" o "kick boxing", a lo que se añaden las técnicas que aprendío junto a Hanzo Shiranui. Como podréís deducir por su nombre es japonés, y poco más se puede decir de este personaje que se vio eclipsado desde un principio por sus compañeros de aventuras. Su principal rival es su excompañero Hwa Jai.



MAI SHIRANUI
Fecha nac.: 1/1/1974
Grupo sang.: B
Altura: 1, 64 m
Peso: 50 kg
Ataques especiales: "Dragon fire dancing", "Flower butterfly fan".

Nieta de Hanzo Shiranui y la sucesora de la escuela de Ninjitsu Shiranui. Mai ha completado el entrenamiento que la convierte en una auténtica ninja y es basicamente una chica despreocupada. Ella y Andy entablaron una relación sentimental, desde practicamente la primera vez que se vieron. Fue la última en llegar al grupo ya que no apareció hasta la segunda versión del videojuego, pero pronto se ganó los corazones de todos los aficionados (y probablemente alguna aficionada).



GEESE HOWARD
Fecha nac.: 21/1/63
Grupo sang.: B
Altura: 1, 83 m
Peso: 82 Kg
Ataques especiales: "Lighting storm"

El villano por excelencia posee un control absoluto y sobrenatural de las artes marciales. Geese controla la mafia de South town city, es un lider déspota y sin sentimientos, organiza su propio torneo para forrarse, y por si fuera poco asesinó a traición a su peor enemigo, Jeff Bogard, delante de sus hijos Terry y Andy. Podeís pensar que nadie puede superar esto, pero Wolfgang Krousser va camino de quitarle el puesto.

A esta lista se pueden añadir el resto de personajes del videojuego, que no faltan en las versiones de manga y animación.

Aliados

Jube Yamada: Clásico personaje que encarna al anciano maestro de artes marciales, más interesado por el sexo femenino que por entrenar a sus pupilos (vease Kame Sennin). Obsesionado como se puede ver en las diferentes versiones con los (enormes y sensuales) pechos de Mai.

Kim Kaphwan: Este personaje aparece por primera vez en el tercer juego. Practica el Taekwondo y es de lo más misterioso. Su rivalidad con Richard Myer le pone del lado de los "buenos".

Tung Fu Rue: Si Jube se parecía a Kame Sennin en el carácter, este personaje es su viva imagen. A pesar de su edad se mantiene en plena forma.

Raiden/Big Bear: Luchador de Wrestling que comienza siendo rival de Terry y al final se une a su causa.

Duck king: En la versión manga lo veréis como compañero de Terry, a pesar de su rivalidad.



La lista de otros personajes podria completarse con los nombres de Chieng Sinzan, Hwa Jai, Billy Kane, Richard Myer, Michel Max,etc...



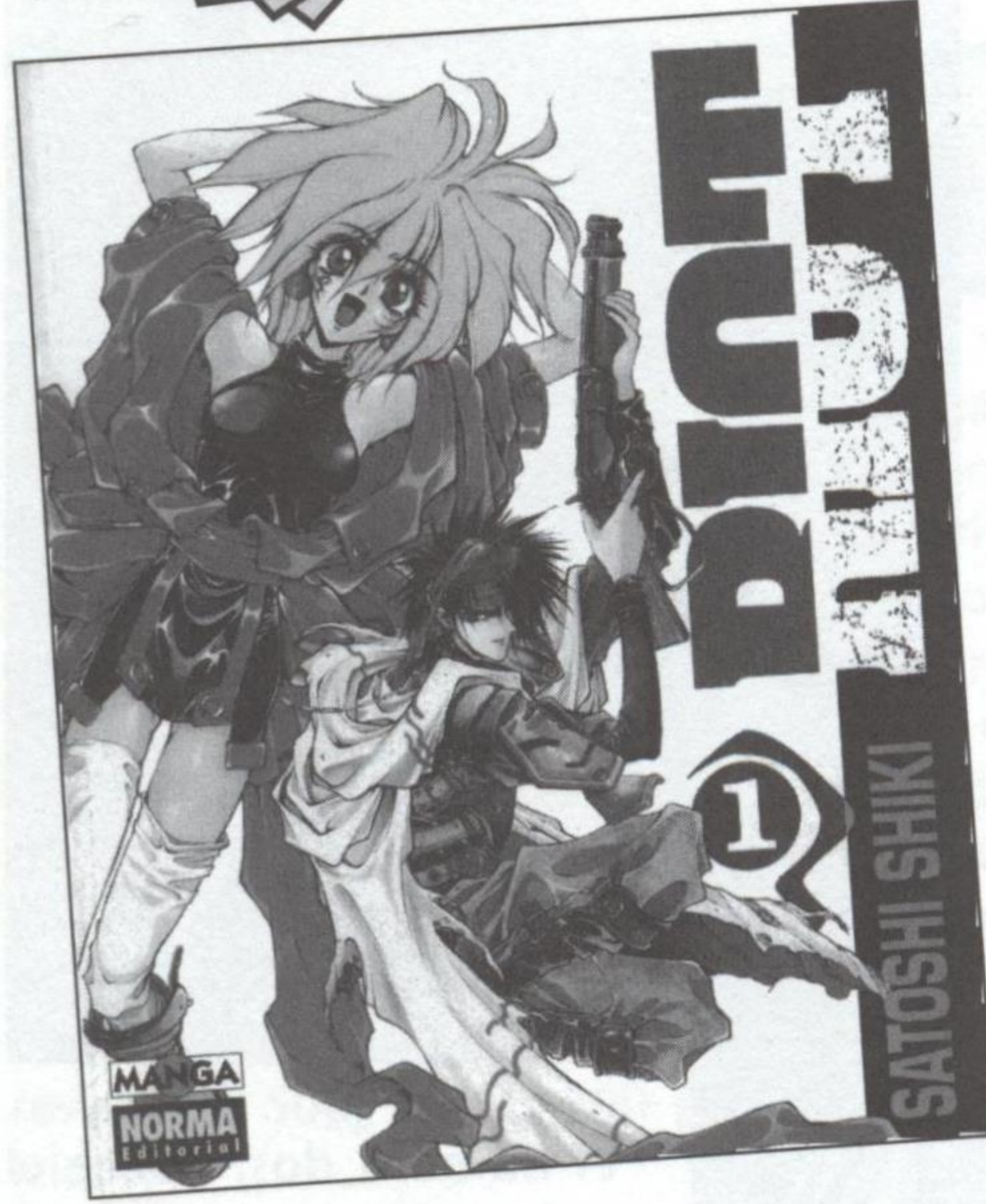
EL MANGA

De las adaptaciones al manga que se han realizado del videojuego, destaca la realizada por Yuji Hosoi, dibujante acostumbrado a realizar trabajos mediocres pero que con "Garou Densetsu" –Fatal Fury– consiguió esmerarse más de lo habitual. De dos mangas constó la adaptación, que conocería una secuela: "Garou Densetsu 2", continuación de cuatro volúmenes más que aportaría nuevos personajes y situaciones, destacando los "cambios de bando" de algunos de los personajes (como es el caso de Duck King). Kodansha sería la encargada de recopilar las aventuras del lobo hambriento que previamente habían sido publicadas en la revista Bom Bom Comics. Seis tomos en total, cuyo argumento seria tan "complicado" como el del videojuego, es decir, sucesiones de combates con sucesivas apariciones de nuevos rivales/villanos. Es el problema a la hora de adaptar según que cosas si el original no puede ofrecer el suficiente jugo, de donde no hay...



F. Galindo y E. Canalejo

RIOT



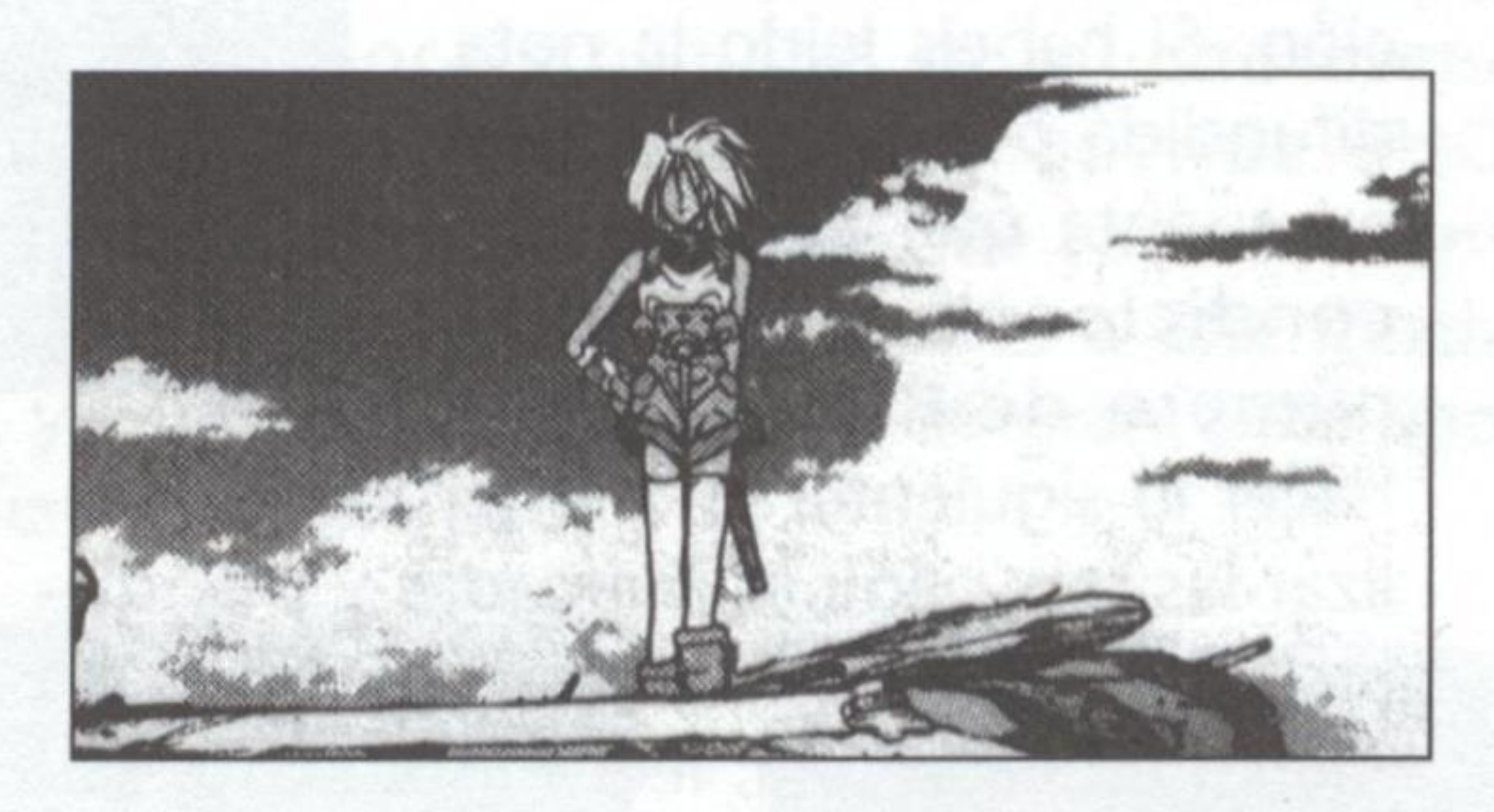
La verdad es que si lo lees acaba por agradarte. Pero el primer problema de Riot, o al menos de su primer número en la edición castellana, es el desorden de las páginas. Gracias a la nota publicada por Norma –todo un detallazo por su parte– me ha sido posible comprender la historia al fin, justo a tiempo para este comentario manga.

En un futuro más o menos lejano y paralelo, dos códices arcanos guardan la sabiduría de tiempos pretéritos. Uno de ellos se encarga de la tecnología –Phantom– y el otro de la magia –Riot–. El saber popular atribuye a ambos libros la capacidad de obtener un gran tesoro, pese a que la naturaleza de tal tesoro ha sido olvidada largo tiempo atrás. Y la historia comienza cuando Billy "el niño" –y no me refiero al William Bonny histórico– se hace con el códice Riot, y su guardiana Axel se empeña a toda costa en conseguir devolver el preciado libro a su lugar en el templo. Y no sigo contando que sino Cels me hará formar parte de uno de sus próximos Otaku Files.

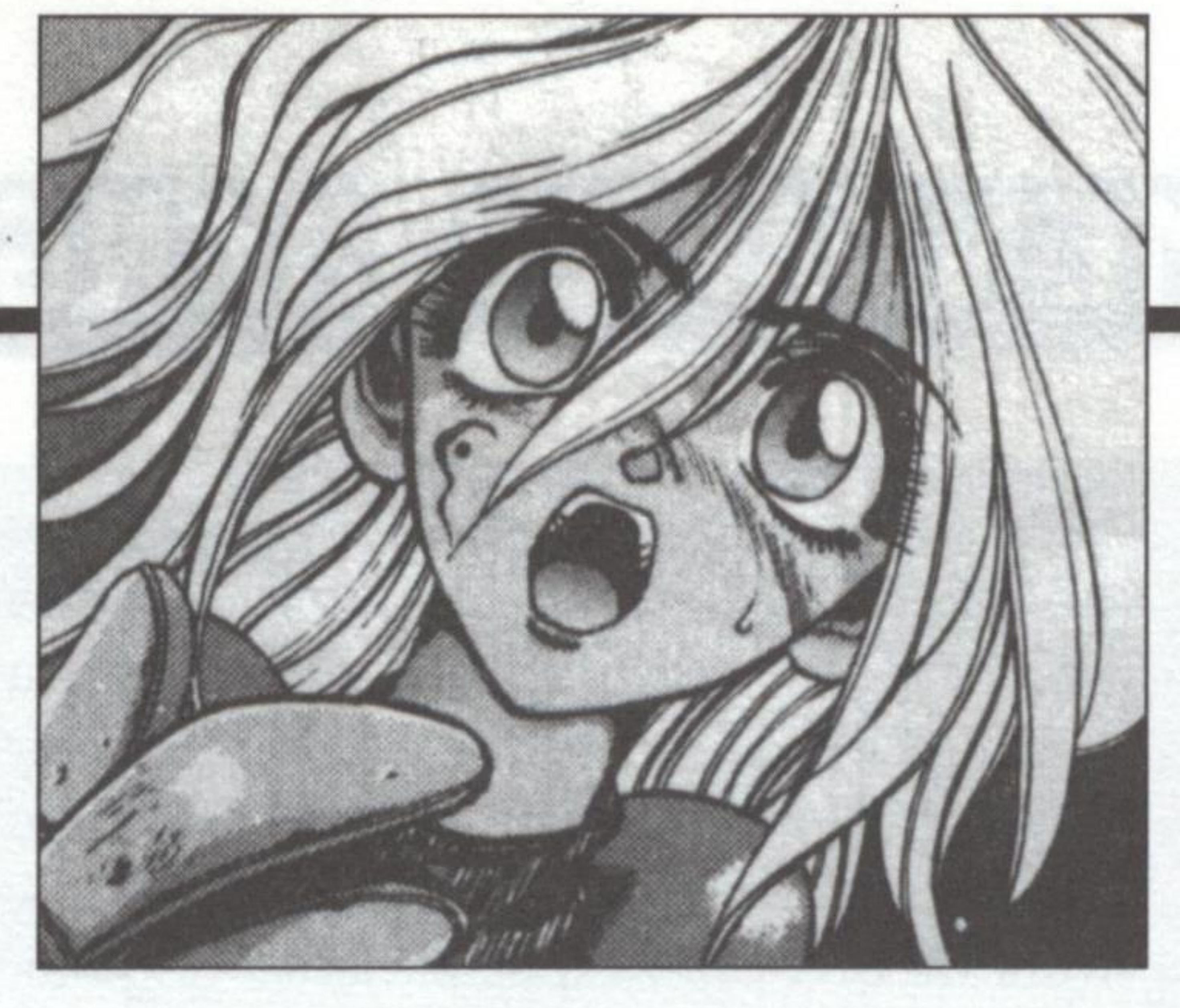


Este argumento, tal vez con gran parte de cliché típico en las tendencias de la fantasía del manga actual, se encuentra enriquecido con gran variedad de personajes que aparecen surgidos del pasado de ambos protagonistas. No es que se trate de una obra especialmente original, pero si que es agradable de leer y de seguir, y acabas cogiendole cariño a algunos de los secundarios –en especial a Ziggy y a Kirie–.

En el apartado gráfico, no es mucho lo que puedo opinar. El trazo es fluido y ágil, pero algunas viñetas resultan excesivamente recargadas. La dinámica de página, por otro lado, aparece en muchas ocasiones distorsionada por el formato elegido para su publicación. Las ilustraciones a doble página –muchas veces una o más viñetas por plancha– pierden la fluidez que pretenden obtener si el grosor del libro produce ese "pliegue" profundo que no crea una barrera natural entre ambos lados de la página. Esto se traduce en que después de leer "media" página, te das cuenta de que no eres tonto por no haberla entendido, sino que te falta la mitad de la información, que se encuentra en el otro lado de









la misma. Nada grave a la que te das cuenta y optas por echar un vistazo global antes de pararte a leer el texto, pero si bastante incómodo.

El diseño de sus personajes resulta muy estilizado y atractivo, y los encuadres bastante desenfadados y sugerentes. No obstante echo en falta algo más de variedad en las caras y los peinados, pues hay escenas en que no sabes muy bien si habla Billy, Ziggy o Kirie. Pero sin duda este es un mal inherente a la mayoría de autores de la última ola, tan poco conocidos que resulta difícil acostumbrarse a las sutiles diferencias de sus caracterizaciones.

Y ahora volvemos a hablar de las páginas y la composición. Si habeis leido la nota difundida por Norma, tened en cuenta que para leer en condiciones este primer número de Riot hay que hacer lo siguiente: en primer lugar, localizar las tres páginas marcadas y mangleadas, o sea, 41, 56 y 176; colocar una marca en cada una; leer hasta la 40, saltar hasta la 55 y leer hasta la 176; saltar hasta la 41 y leer hasta la 56; y después saltar hasta la 177 y llegar al final. No es difícil, pero es mejor planificarselo previamente en lugar de ir buscando mientras lees.

Si seguís mi consejo, disfrutaréis de una historia ágil y dinámica, con mucha acción y un poquito de humor –no demasiado– para suavizar la cosa. Es más que recomendable pese al error de impresión. Esperemos a ver que tal sale el número dos. Sobre el autor no puedo decir nada, porque apenas lo conozco. Al final del tomo hay una breve reseña sobre él, que apenas aclara nada. A ver que pasa en el futuro, aunque desde luego esta no es la obra que yo hubiese elegido para estrenar el formato de tomos, más que nada por el problemilla antes citado de las viñetas a pagina doble –no es lo mismo una ilustración a doble página completa que una serie de viñetas a doble plana, compartiendo ambas páginas–, pero hemos de felicitar a Norma por publicar una obra tan arriesgada por lo desconocida.

Para acabar una pequeña crítica: si en la solapa de la cubierta han traducido el nombre de la protagonista por "Axel" –leedlo y sabreis por qué–, no comprendo que en el texto interior la llamen Accel. Pese a que el resultado fonético es muy similar, da una pobre impresión sobre el equipo de traducción y los coordinadores, que no deben de leerse y cotejar los textos antes de dar su aprobación.

Kitsune Arashi





REVISTAS DE MANGA

Anuales, mensuales, quincenales, semanales. Las revistas de manga y animación en Japón son algo ya muy habitual. Conviven cada dia con ello en el metro, en los autobuses, todos los japoneses dedican estos largos periodos de tiempo libre que tienen (ya que en los desplazamientos hacia el trabajo se pueden llegar a emplear horas) para leer a sus autores preferidos de manga. Y despues de haberlo leido, como es lógico lo tiran a la papelera, ya que ¿que van a hacer con una revista de 500, 600 o 700 paginas una vez leida?.

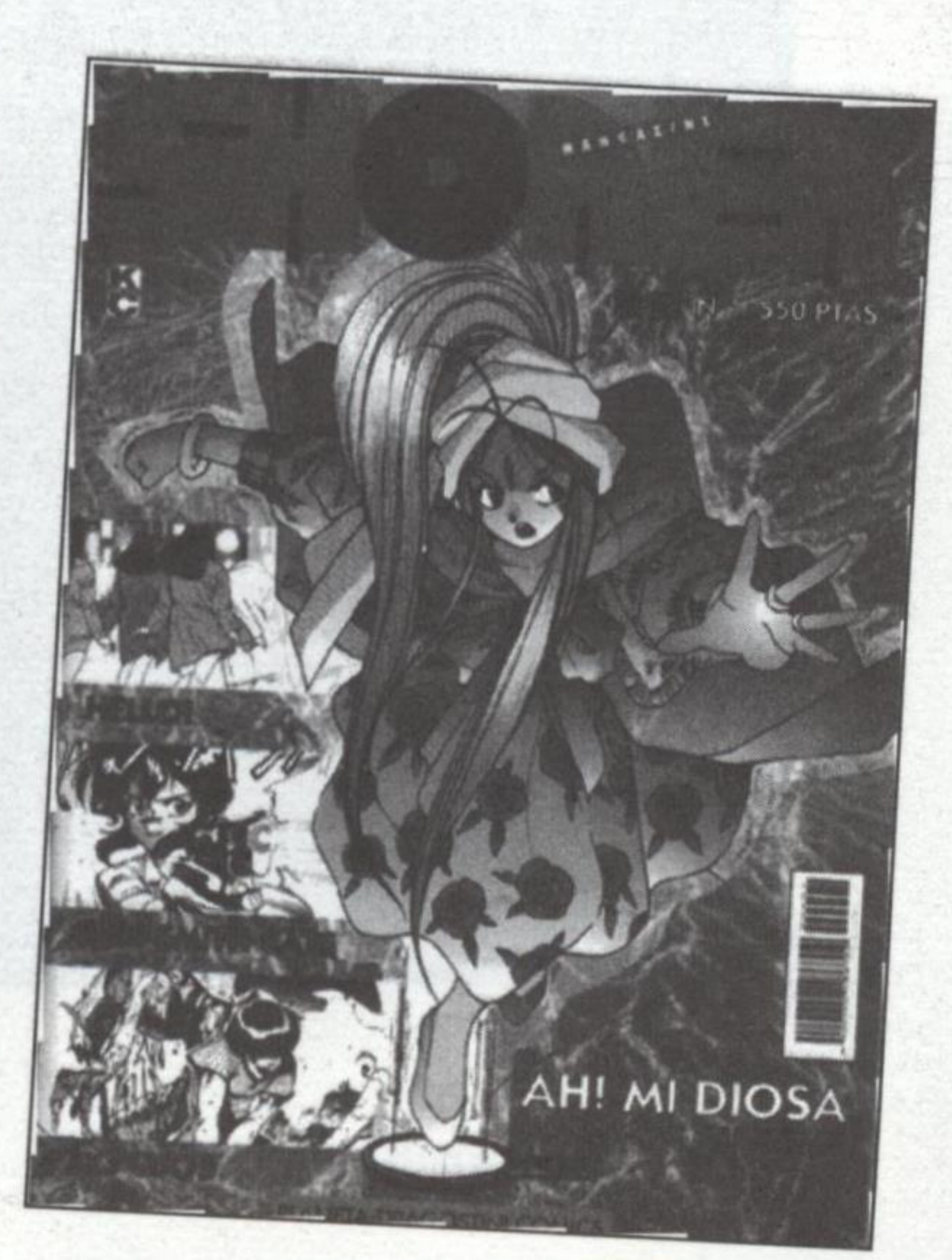
Son primero en las revistas de manga, los magazines, donde se publican las páginas más actuales de los autores, que posteriormente serán recopiladas en los típicos tomos de 200 páginas, si ha gustado de verdad al lector japonés. De esta forma, el verdadero manga son las escasas quince páginas que se publican de cada serie en estos magazines.
Normalmente entre las páginas de estas revistas y el manga en tomo, el magazine le lleva una ventaja al tomo de unas 300 páginas más o menos, lo cual es normal ya que al comenzar una serie en un magazine tienen que esperar primero a haber editado las 200 paginas de las que se compondría un tomo, y unas 100 más, para llevar un margen de diferencia y saber si al lector le ha gustado realmente.

Con esta breve explicación, ya os podéis hacer perfectamente a la idea de como funcionan estos magazines. También tenéis que saber que en Japón se llegan a publicar alrededor de unas 50 revistas de manga (que son integramente de manga), que abarcarían todas las series existentes en este momento, ya que no contamos las publicaciones que también incluyen manga, tales como revistas de economía, de sumo, de deportes, las revistas de las amas de casa etc... De esta manera se entiende la idea de que el manga en Japón sea algo tan habitual en la vida diaria como el propio trabajo.

Ahora pasemos a mencionar las que a nosotros realmente nos interesan.
Pondremos una pequeña muestra de las que podríais conocer por alguna que otra serie que en ellas se edite, ya que normalmente, se pueden conocer una o dos por revista, siendo las restantes totalmente desconocidas, pero no por esto malas ni mucho menos. A excepción de nuestro querido SHONEN JUMP, (del cual creo que ya todo el mundo conoce sus series), gracias a éste muchas de las publicaciones son de gran éxito ahora en nuestro país.







SHONEN JUMP

Editorial : SHUEISHA
Periodicidad: Semanal
Número de pag. aprox.: 420

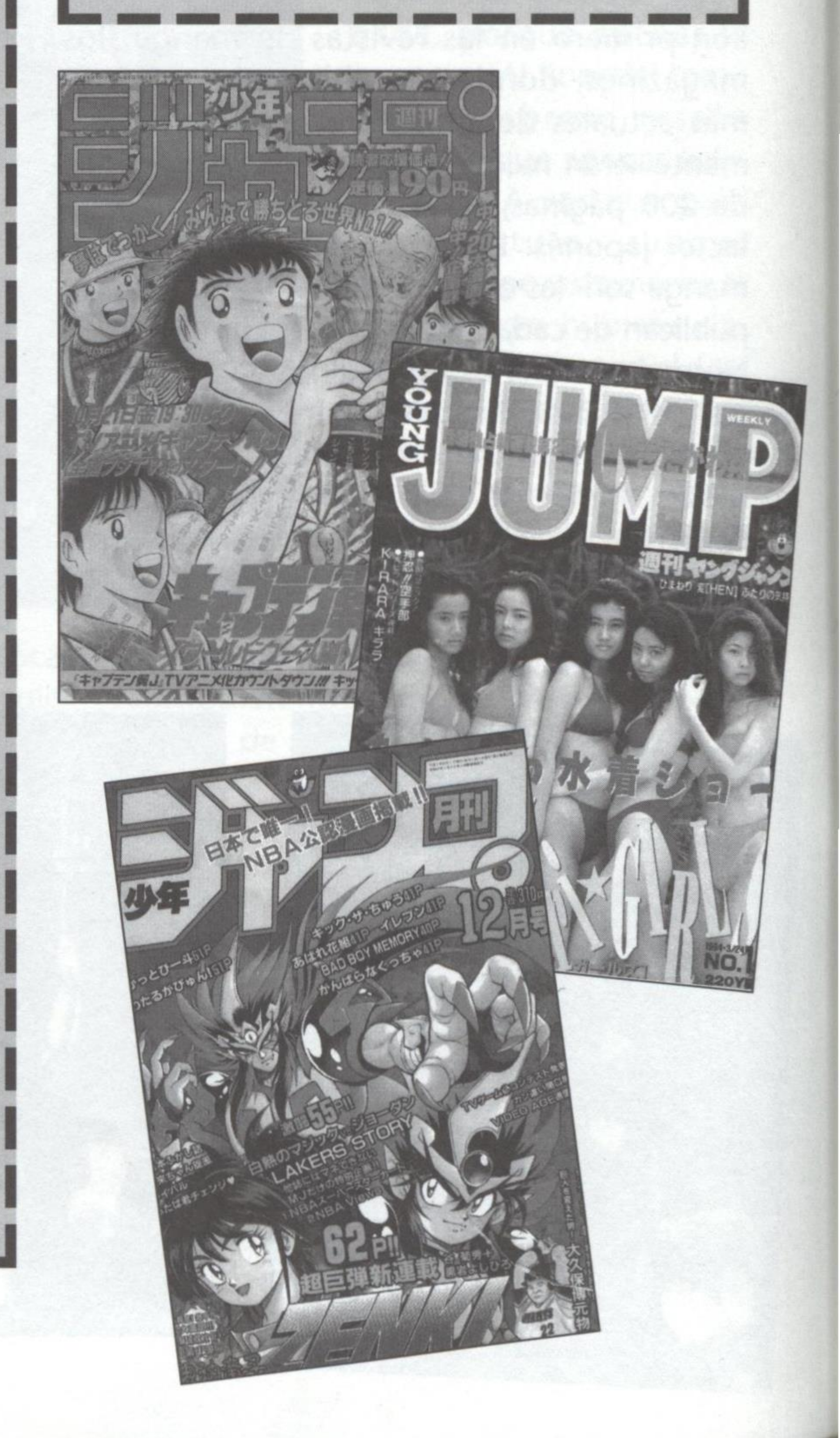
Como he mencionado anteriormente es la publicaión japonesa que más renombre tiene en nuestro país. Y no es de extrañar, ya que gracias a ésta podemos disfrutar hoy en dia de muchas de sus obras, ya sea en manga o en anime.
En su interior encontramos las famosísimas páginas semanales de DRAGON BALL, además de otras muy famosas como CAPTAIN TSUBASA, DRAGON QUEST, SLAM DUNK, RASH (lo más nuevo de TSUKASA HOJO), JO JO NO KIMIO NA BOKEN.
Antiguamente también era la encargada de editar series ahora finalizadas tales como:
KINNIKUMAN, KIMAGURE ORANGE ROAD, VIDEO GIRL, CITY HUNTER, D.N.A, YU YU HAKUSHO, y mucho me temo que cuando aparezca este nuevo número de KAME que tenéis entre vuestras manos, habrá que incluir a DRAGON BALL entre las finalizadas, pero...¿?

Al ser su periodicidad semanal, consta de 52 tomos al año, y cada año renuevan la numeración desde el número 1. También incluyen especiales de dos números en uno, con páginas en color de la serie que es más famosa en el momento. Su título literal no tendria ningún sentido si fuera traducido, ya que cada palabra se traduce como:
SHONEN= joven (pero solamente para chico, ya que para chica es SHOJO) y JUMP= salto.
El significado tiene que ver con el salto que da el adolescente al convertirse en hombre.

YOUNG JUMP

Editorial: SHUEISHA
Periodicidad: Semanal
Número de pag. aprox.: 354

De este tomo destacan las series NOZOMI LOVES, la historia es de un joven boxeador, al estilo de historia y de dibujo de MITSURU ADACHI (touch), con varias OVAS en su haber.
También está la serie KIRARA, con un toque de erotismo.
Todo el YOUNG JUMP, esta más en la linea erótica, pero esto no significa que sus historias sean de sexo, simplemente es un poco picante.



SHONEN JUMP MONTHLY

Editorial: SHUEISHA
Periodicidad: Mensual
Número de pag. aprox.: 654

Éste también con el mismo título, pero de periodicidad mensual, recopila las demas series de la editorial SHUEISA, tales como:
ZENKI, de los autores HIDE TANIKIKU y YOSHIHIRO KUROIWA, muy al estilo del dibujo de DRAGON QUEST, con armaduras y poderes mágicos incluidos.
Excepto esta serie todas las demás están orientadas a un público más adulto, pero poco más.

BUSINESS JUMP

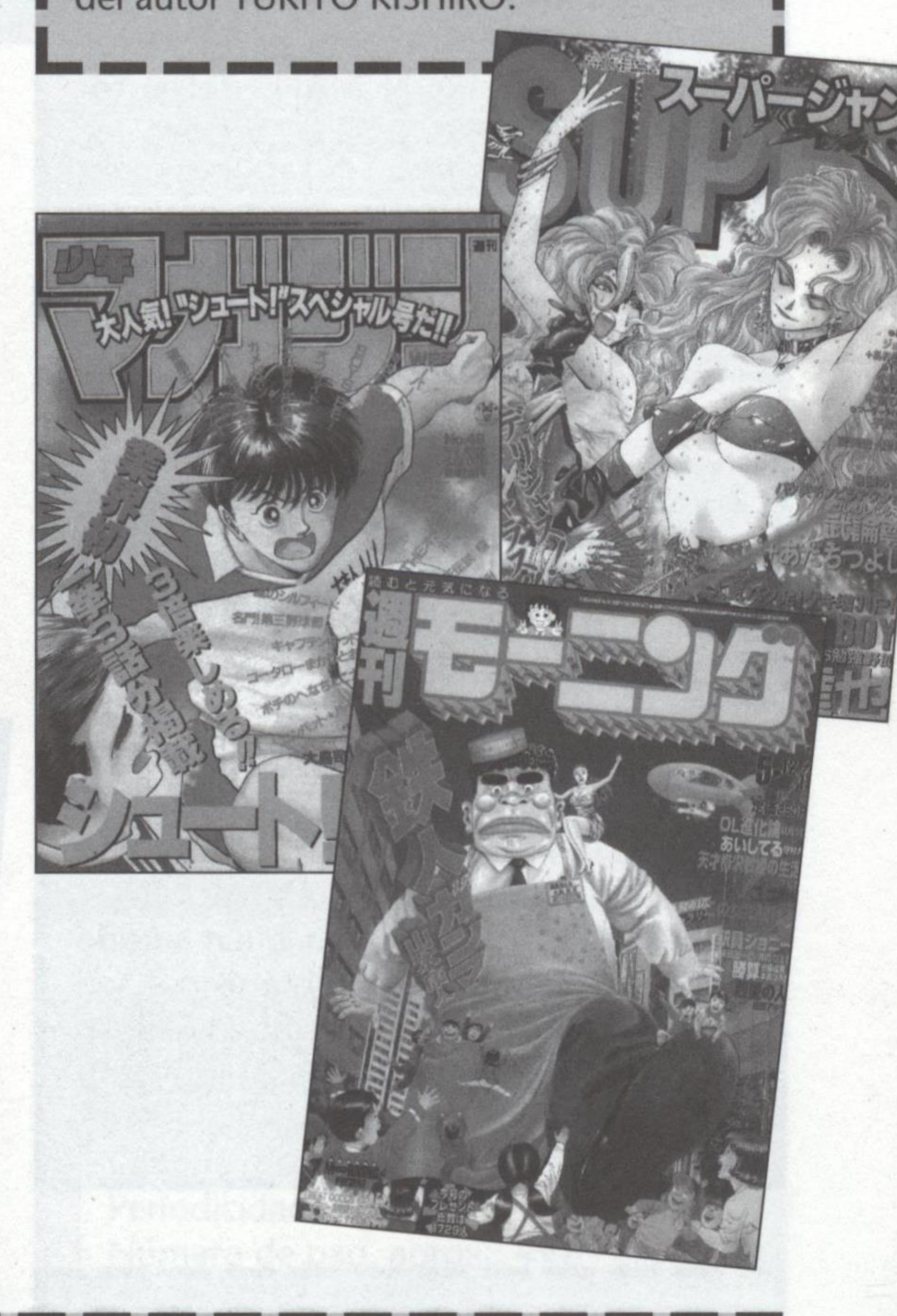
Editorial: SHUEISA
Periodicidad: Quincenal
Numero de pag. aprox.: 400

Aparece en él la famosa GUNM, (ALITA), del autor YUKITO KISHIRO.

SUPER JUMP

Editorial: SHUEISHA
Periodicidad: Quincenal
Número de pag. aprox.: 348

Serie GOLDEN BOY, conocida seguramente no por sí misma sinó por su autor, TATSUYA EGAWA, que realizó para el SHONEN JUMP la serie MAGICAL TALULUTO KUN, la protagonista de GOLDEN BOY, es bastante sexy. No parece la linea de este autor.



SHONEN MAGAZINE WEEKLY

Editorial: KODANSHA
Periodicidad: Semanal
Número de pag. aprox.: 430

De esta conocida editorial para todos, destacan sus titulos:
JAPAN DREAM de NATSUKO HEICHI, la historia se centra en el mundo del fútbol.
SHOOT de TSUKASA OSHIMA, también se basa en el fútbol, pero más al estilo de CAPTAIN TSUBASA y, HAJIME NO IPPO de JOJI MORIHAWA, que trata sobre boxeadores.
Como podéis ver los deportes en Japón son muy importantes.

MORNING

Editorial:KODANSHA
Periodicidad: Semanal
Número de pag. aprox.: 398

Aquí es donde aparece la gran serie que en estos momentos está editando NORMA EDITORIAL, no es otra que GAMMA, THE IRON MAN, del autor YASUHITO YAMAMOTO, y para los detractores, QUE POR LO MENOS SE LO LEAN!!. Y SILENT SERVICE, de KAIJI KAWAGUCHI, el tema va de espias.

COMIC AFTERNOON

Editorial. KODANSHA
Periodicidad: Mensual
Número de pag aprox.: 400

AH!! MEGAMISAMA, de KOSUKE FUJISIMA
GUN SMITH CATS, de KENICHI SONODA
ASSEMBLER OX, de KIA ASAMIYA.
Aquí, podéis encontrar un buen surtido de series que como podéis adivinar son las mismas que esta editando PLANETA, en su SHONEN MAGAZINE.

SHONEN MAGAZINE GEKKAN

Editorial: KODANSHA
Periodicidad: Mensual
Número de pag. aprox.: 670

DEAR BOYS: de HIROKI YAGAMI, el tema es el basket, también se incluyen varias series sobre deportes, de HIPICA, BOXEO y sobre todo BASEBALL.

BIG COMIC SPIRITS

Editorial: SHOGAKUKAN
Periodicidad: Quincenal
Número de pag. aprox.: 356

Incluye YAWARA, de NAOKI URUSAWA, actualmente se emite en TV, con el nombre horrible de GINGER.



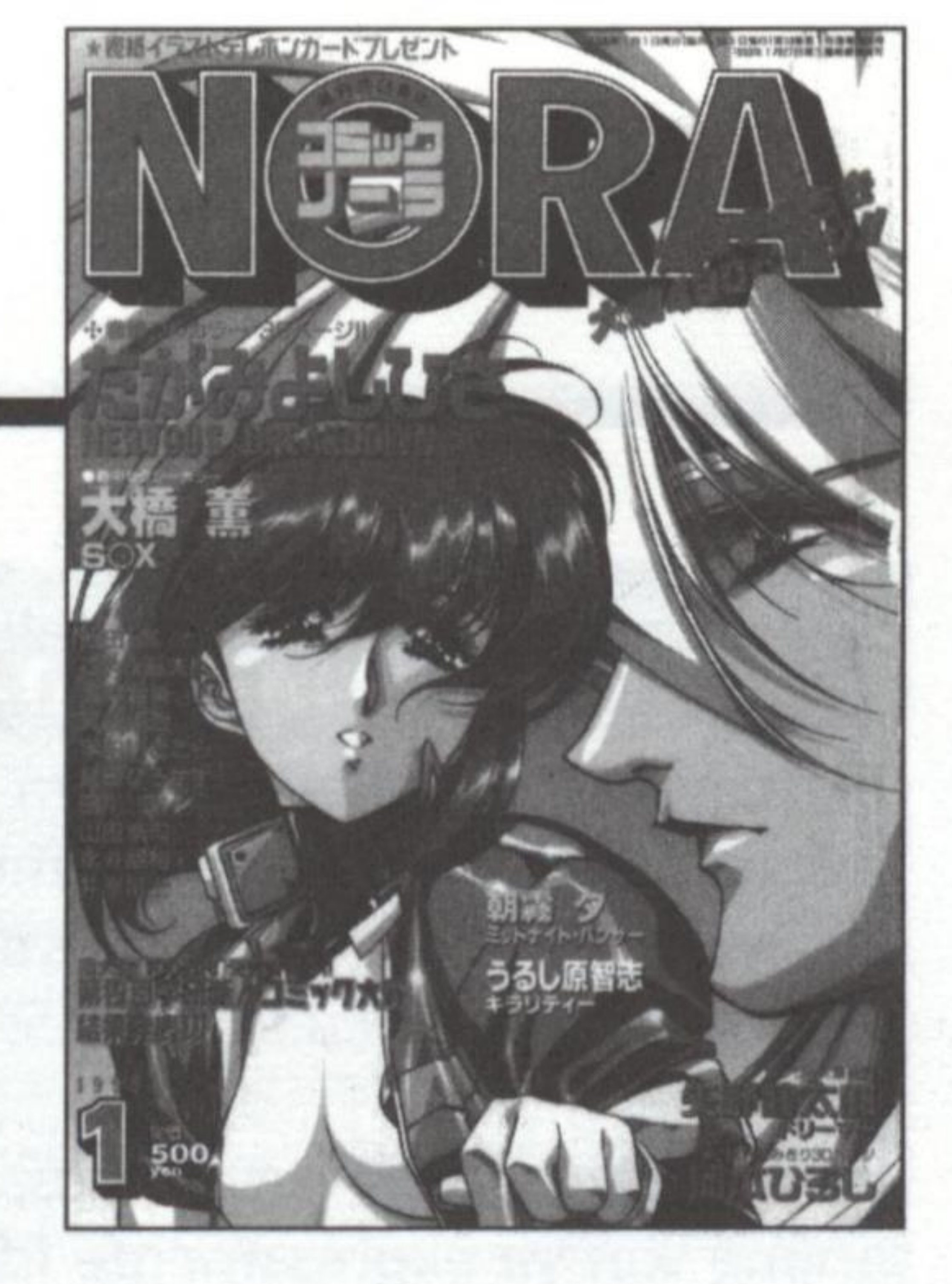
BIG COMIC FOR MEN

Editorial: SHOGAKUKAN
Periodicidad: Mensual
Número de pag. aprox.: 304

Incluye GOLGO 13 de TAKAO SAITO.







KOROKORO SPECIAL

Editorial: KODANSHA
Periodicidad: Mensual
Número de pag. aprox.: 406

La conocida por animé DODGE DAN PEI, se incluye aquí, del autor TETSUHIRO KOSHITA, ahora ya finalizada. Y SUPER MARIO KUN, de YUKIO SAWADA. El famoso personaje de los videojuegos llevado a manga.

SHONEN SUNDAI

Editorial: SHOGAKUKAN
Periodicidad: Mensual
Número de pag aprox.: 416

De aquí también salen muchas famosas como:

PATLABOR, de MASAMI YUKI.
YAIBA, de GOSHO AOYAMA
RANMA, de RUMIKO TAKAHASHI
USHIO TO TORA, de KAZUHIRO FUJITA
GHOST SWEEPER , de TAKASHI SHIINA y
NIJI IRO TOGARASHI, de MITSURU ADACHI

SHONEN CAPTAIN

Editorial: TOKUMA
Periodicidad: Quincenal
Número de pag. aprox.: 490

Con series como: SHINING FORCE, que tiene un juego de MEGA DRIVE, su autor es ICHIRO TANUMAYU.
KAZE, del gran autor MASAOMI KANZAKI.
AOZORA JOJOTARO, de TOSHIMITSU SHIMIZU y VENGER ROBO, de KEN SHIKAWA y GO NAGAI, actualmente publicada en nuestro país por PLANETA.

NORA COMICS

Editorial: GAKKEN
Periodicidad: Mensual
Número de pag. aprox.: 492

Incluye: NERVOUS BREAKDOWN, de YOSHIHISA TAGAMI, famoso por su obra HOROBI. Y VIVA USAGI, de JOJHI MANABE, gran autor conocido por OUTLANDERS, CAPRICORN, DORA, CARAVAN KID, etc. Trata sobre la leyenda del rey de los monos SON GOKUH, en un plan muy cómico, con conejo de por medio (como su título indica).

Hasta aquí ya hemos finalizado el breve recorrido por las revistas de mangas llamadas MAGAZINES, ahora nos centraremos en las revistas de animé que son las fuentes de información sobre animé y video (series, películas, OVAS, etc.).

Al contrario de los magazines, las revistas de animé son ya expresamente ideadas para los OTAKUS, que buscan en ellas lo más importante: la INFORMACIÓN. Estas no son ni mucho menos de papel reciclable, son impresas en color y con papel de muy buena calidad. Estas revistas, además, son un apoyo para la industria del manga y del animé, que tiene un buen respaldo donde acogerse, además de una publicidad continuada.

Las más importantes son:

ANIMEDIA

De salida mensual como todas las de animación, es una de las más famosas. Incluyen las series de animé que aquí todos conocemos, resaltan noticias de OVAS, PELÍCULAS, la historia de las series de ese momento, encuestas sobre los personajes más famosos de animación en Japón, ránking sobre las series más exitosas, y también los horarios de las series de televisión. Todo esto muy completo y bien hecho, como se merecen las series de animación. Probablemente una de las mejores.

ANIMAGE

De la editorial TOKUMA, también como la anterior trae información sobre las principales series, fechas de los nuevos lanzamientos de películas. Incluyen páginas de manga, con historias de YADAMON, MOGUKO MOGUTAN y NAUSICÄA. Además de servicio de venta por correo, incluye muchas páginas de catálogos.

OUT

Revista de similares características a las dos primeras, pero haciendo hincapié en las OVAS y las películas de animación. También encontramos páginas de manga con la serie: GAMBARE BOKURANO.





V JUMP

Editorial SHUEISHA. Es la revista por excelencia de todos los OTAKUS de videojuegos, es la más importante de Japón, aunque existen muchas como éstas. Incluye páginas a color de los nuevos capítulos del DR. SLUMP, CAMPUS GARDRESS GUARDRES (de KAZUSHI HAIIGIWARA, el autor de BASTARD), RYU KNIGHT, y GO GO ACKMAN (la nueva serie de AKIRA TORIYAMA).

NEWTYPE

De la editorial KADOKAWA SHOTEN, incluye los mangas de FIVE STAR STORIES, de MAMORU NAGANO, y DARK ANGEL, de KIA ASAMIYA, por lo demás, todas las secciones son idénticas a las de las revistas anteriores.

B-CLUB

El título quiere decir BANDAI CLUB, a través de esta revista puedes adquirir cualquier producto de BANDAI, ya sean MAQUETAS, VIDEO JUEGOS, etc...

DRAGON MAGAINE

Editorial FUJIMISHOBO, habla sobre todo lo relacionado con los juegos de RPG, y todo lo que lo envuelve. Hacen gala de una gran información, suprimiendo las imágenes. También incluyen como hacer fichas de RPG, e historias de manga. Destacan los títulos: BLOOD OF MATOOLS (HAJIME SAWADA), DETATOTE PRINCESS (HITOSHI OKUDA) y VAELBER SAGA (NOBUTERU YUUKI).

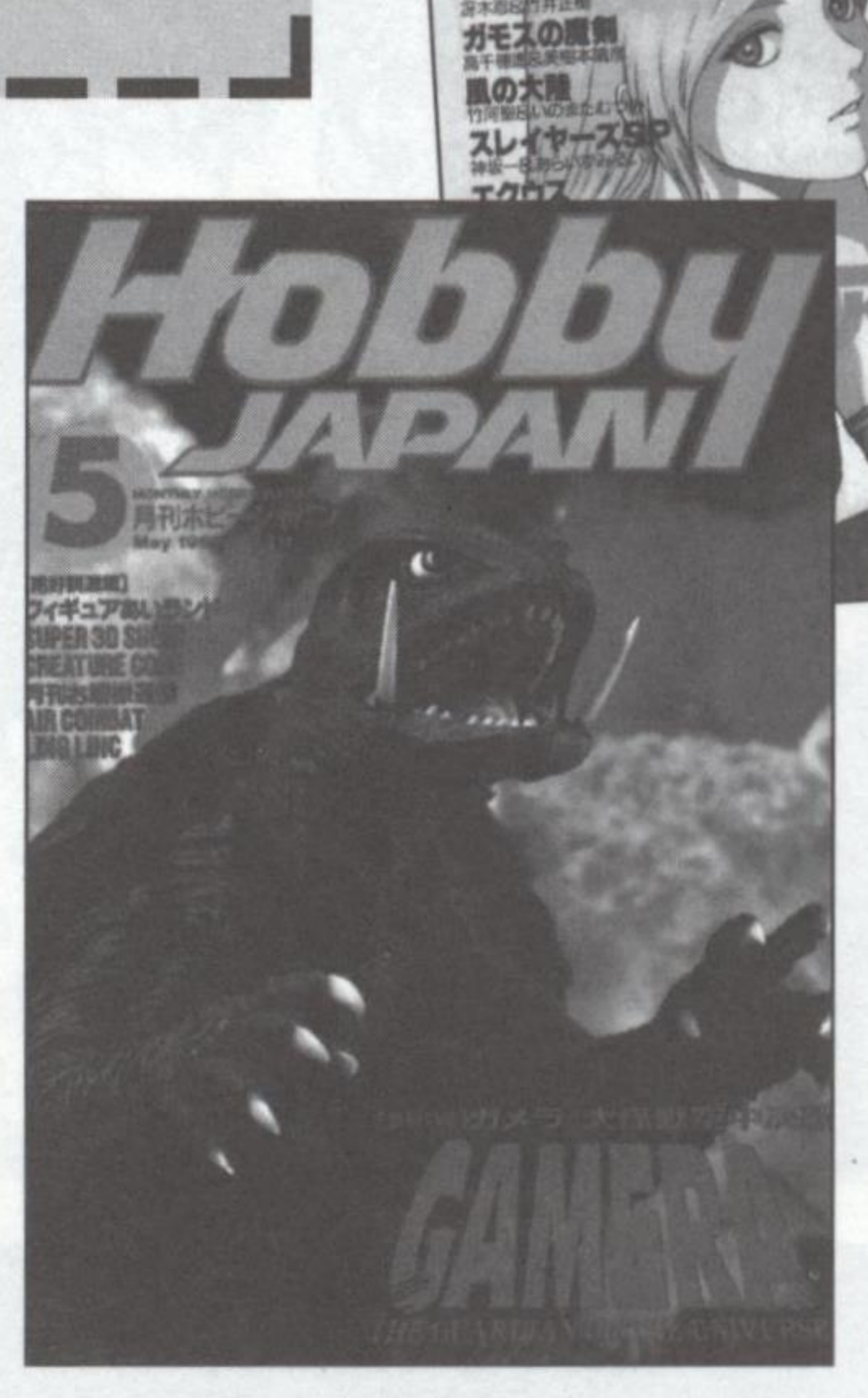
HOBBY JAPAN

Es similar a la de BANDAI, pero además de esta marca, abarca todas las maquetas de todas las casas distribuidoras, convirtiendose de esta manera en una de las más completas sobre este tema.

M. Guerrero

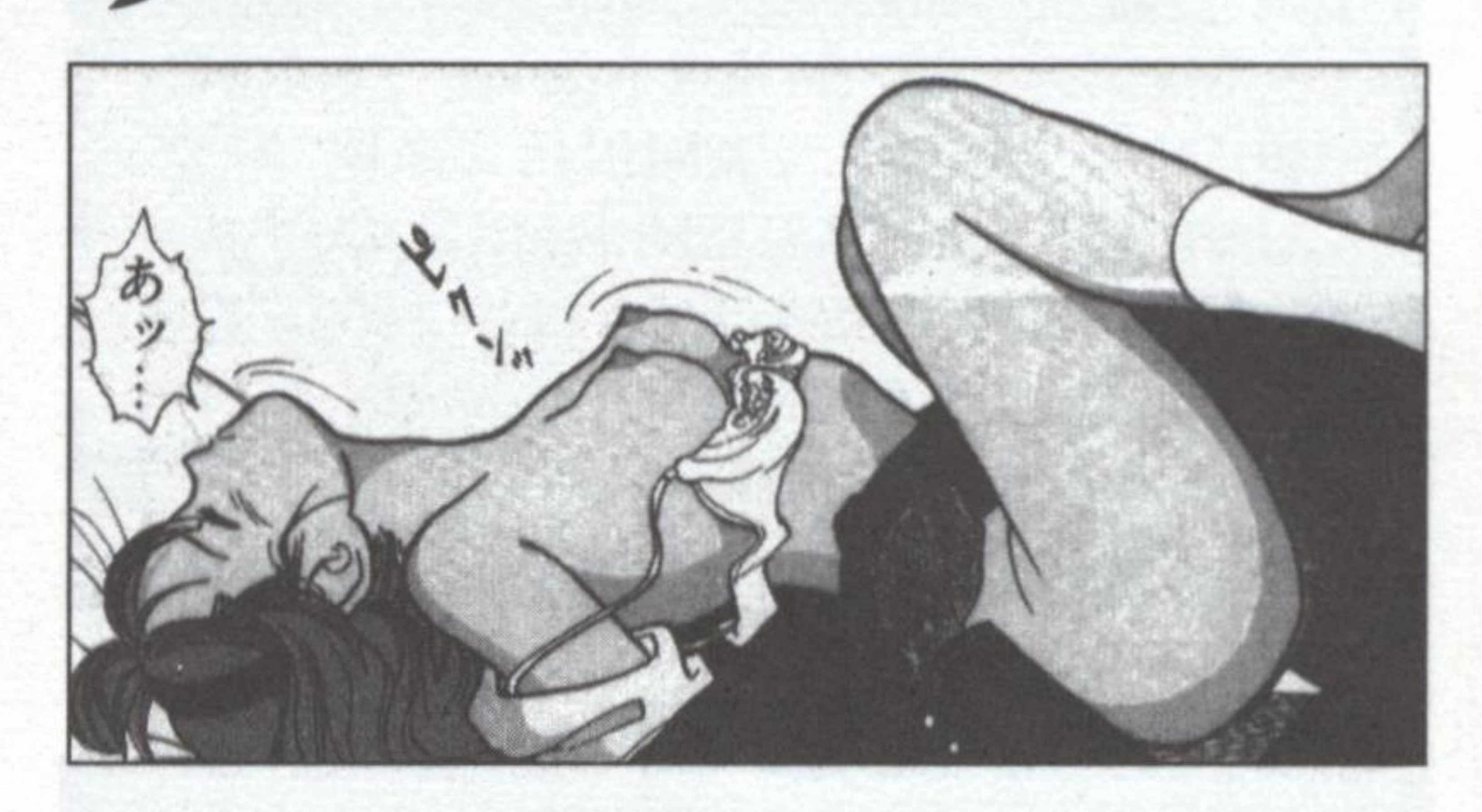






EL MANGA ERÓTICO JAPONES





INTRODUCCIÓN Y BREVE HISTORJA DE LA CENSURA EN JAPÓN:

Cada vez que cae en nuestras manos un manga erótico japonés y lo hojeamos la sorpresa es realmente enorme. Historias increibles llenas de sexo muy explícito. Pero no tanto. Imagenes de piruetas eróticas imposibles; todo tipo de adminículos eróticos de todos los tamaños y colores; lesbianismo; homosexualidad; sadomasoquismo; divertidas adaptaciones de otros famosos mangas; historias surrealistas y bizarras experiencias con ancianos, vecinas de al lado, violadores en los vagones de tren, exhibicionistas y mirones de todo tipo... ¿donde se ha visto tal derroche de imaginación, picardía, libertad y en algunos casos perversión?. Para entender esto tendriamos que entrar en la mentalidad japonesa. En nuestro país es imposible encontrar ninguna publicación para niños o jovenes que tenga siquiera una lejana conexión con todo este tema. ¿Que sucede?. ¿Acaso tan liberal es el pueblo japonés?. ¿Es que todo aquello es jauja y el paraiso de la libertad?. Pues no señores, y ahora es momento de sacar a relucir el famoso refrán: "No es oro todo lo que reluce". Japon NO es ningún país permisivo y liberado, de hecho es uno de los paises con más represión que existen. Está condicionado a uno de los sistemas de censura más curiosos que existe.

A pesar de sus avances, tanto tecnológicos como económicos y su lugar como una de las primeras







potencias mundiales, es un país con una serie de prohibiciones, restricciones y normas fuera de lugar. Los mangas eróticos son los más estrictamente regulados dentro del mundo del manga en general, pasando incluso por delante de los comics infantiles donde la violencia y la sangre son una constante habitual. Según el artículo número 175 de la ley japonesa (que se refiere al mundo del manga) está prohibido reproducir graficamente genitales adultos, vello púbico e intercambio sexual coital, los dibujos deberan ser lo menos descriptivos posibles. Asimismo está también prohibido transcribir algunas palabras malsonantes. Los genitales infantiles solo serán admitidos si se dibujan de la forma más pueril posible.





Estas anticuadas leyes siguen en vigencia, y a pesar de todo ello, o quizás gracias a éstas, los artistas japoneses han desarrollado un tipo de comics dentro del género erótico para adultos que requiere mucho más esfuerzo, y que da como resultado obras mucho más artísticas y trabajadas, teniendo en cuenta que se trata de un producto para un consumo masivo.

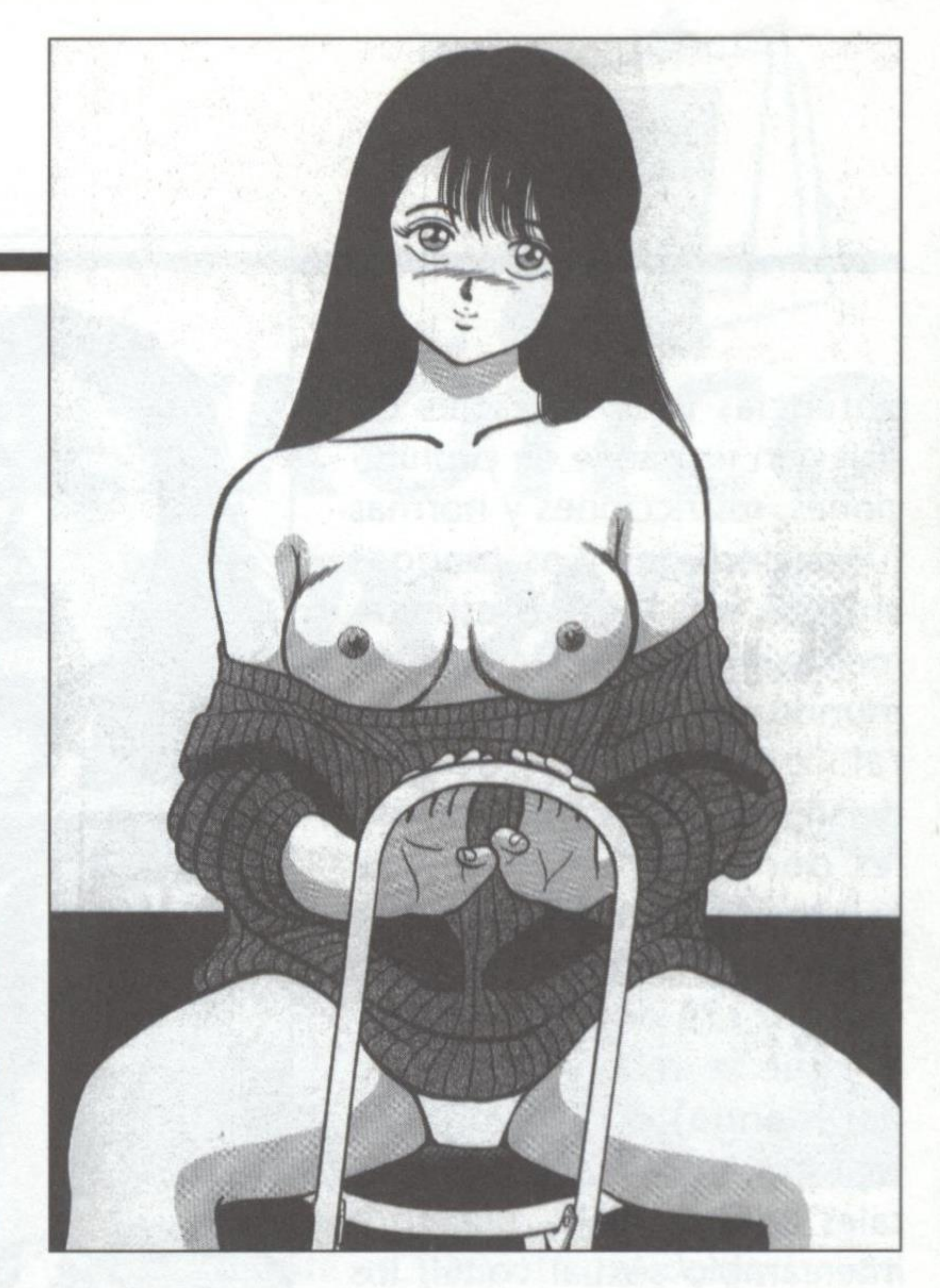
Los artistas japoneses deben introducir escenas eróticas dentro de historias con argumentos interesantes y describir el sexo graficamente lo más realista posible... !!Pero sin describirlo!!

Esto se explica por la cantidad de posturas imposibles, movimientos exagerados e insólitos puntos de vista!. Todo para respetar la prohibición y esconder los genitales! Pero para burlar estas anticuadas leyes han inventado una serie de recursos y estratagemas para que la líbido del lector no decaiga jamás. Cuando las escenas son directas y explícitas utilizan unas curiosas manchas blancas o recuadritos negros para tapar puntos muy concretos que de hecho, no sirven para cubrir, pués el 99% del dibujo queda, pero sí sirven para fastidiar enormemente al lector. Otros utilizan el simbolismo: delfines entrando en el mar, anguilas dentro de una caracola, vegetales tipo berengena, cabezas de tortuga, orquideas, chorros de sangre como simbolo de la excitación sexual...

Sin embargo, las autoridades japonesas, mientras malgastan su tiempo dedicandose al control de estos pequeños detalles están dando paso libre a la verdadera pornografía, sinó en los dibujos es en los temas donde se encuentra el auténtico "morbo".

En la mayoría de mangas eróticos, los temas son machistas, sexistas y degradantes.Todo vale para "enganchar" al lector: la violencia hacia las mujeres, las fantasias más desborda-





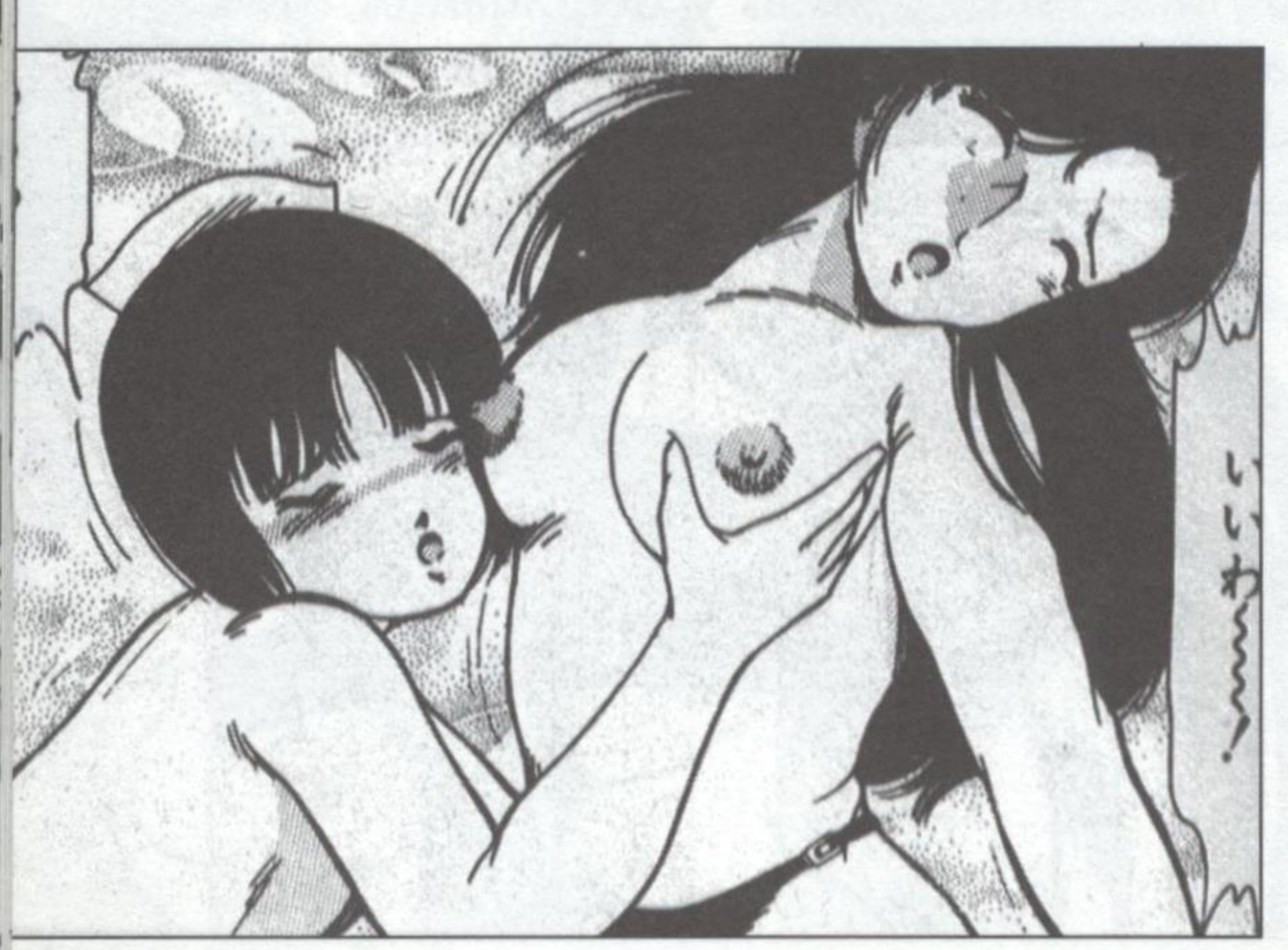
das y el lesbianismo. Incluso algunos avispados autores han utilizado el sistema llamado "RORI KON", para ser mas precisos: el "complejo de lolita", recurriendo a la ley que permite el desnudo de niños dibujados. Numerosas historias de niñitas seduciendo o siendo seducidas por hombres mayores son permitidas. Dentro de este apartado, se hicieron muy populares en 1981 las historias que, desviandose del tema central del sexo explícito, se centraban más en las actitudes y goce de los "VOYEURS". El autor erótico AKI UCHIYAMA, gozó de mucha popularidad a través de este tema y llego a obtener un gran número de seguidores en la revista juvenil "SHONEN CHAMPION".

Sin embargo muchos editores han hallado su filón en todas estas leyes y prohibiciones haciendo uso de la provocación dentro de todo lo posible, consiguen crear unos mangas que, aunque no revelen nada en concreto, puedan dejar al lector satisfecho y expectante, quizás más que si se les mostrase por completo la imagen!. Y es que hay que tener una buena dosis de psicología incluso para vender un producto como este!.





Sin embargo, no siempre todas las estratagemas salen bien, así que muchos editores han terminado pasando por la comisaría tras una "amable" petición por parte de las autoridades. Si el "ofensor" se declara culpable, promete humildemente no reincidir nunca más y presenta por escrito sus disculpas firmadas, curiosamente el incidente pasa al olvido y el editor en cuestión queda libre para seguir su trabajo. Por lo visto la justicia japonesa confía plenamente en la capacidad de rehabilitación de sus inculpados.

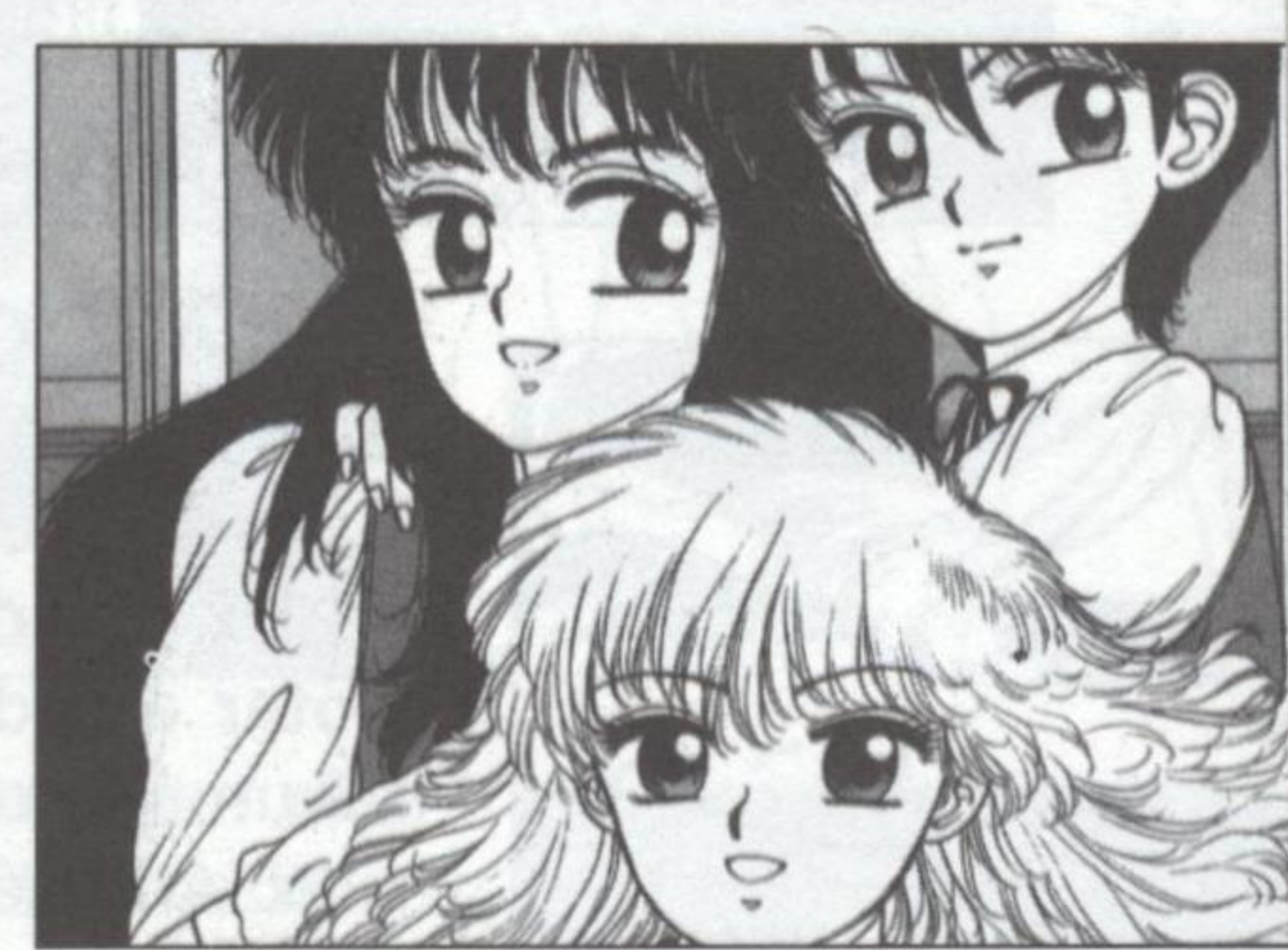


La sociedad japonesa tiene asumido todo este sistema de comportamiento, y si tenemos en cuenta que todos estos mangas llenos de violencia y sexo están destinados a una de las sociedades más pacíficas y racionales del mundo, todavía es más increible este fenómeno.





Japón es un país cerrado y conservador por excelencia. Cuando un niño en el centro de Tokyo, lee un manga violento, es mucho más dificil para él ubicar esta violencia dentro de su entorno social que para un niño americano o europeo. En Japón la tasa de divorcios es todavía muy pequeña , el índice de criminalidad es bajo y aunque los "standars" sexuales han cambiado, la revolución en materia de sexo que sería de esperar es practicamente nula.



Las estadísticas revelan que un tanto por ciento importante de adolescentes no mantienen relaciones de ningún tipo con el sexo opuesto, ni siquiera amigos. Solo un 10% admiten tener novios o novias. Los mangas han dado a todos ellos un mundo de fantasía fuera de las rígidas convenciones donde lo completamente imposible es posible. Mientras que los mangas dan un mensaje acerca de la realidad, muy pocos de ellos lo describen de forma realista, y los lectores japoneses raramente confunden los dos mundos.



EL PERFIL DEL LECTOR DE MANGA ERÓTICO EN JAPÓN

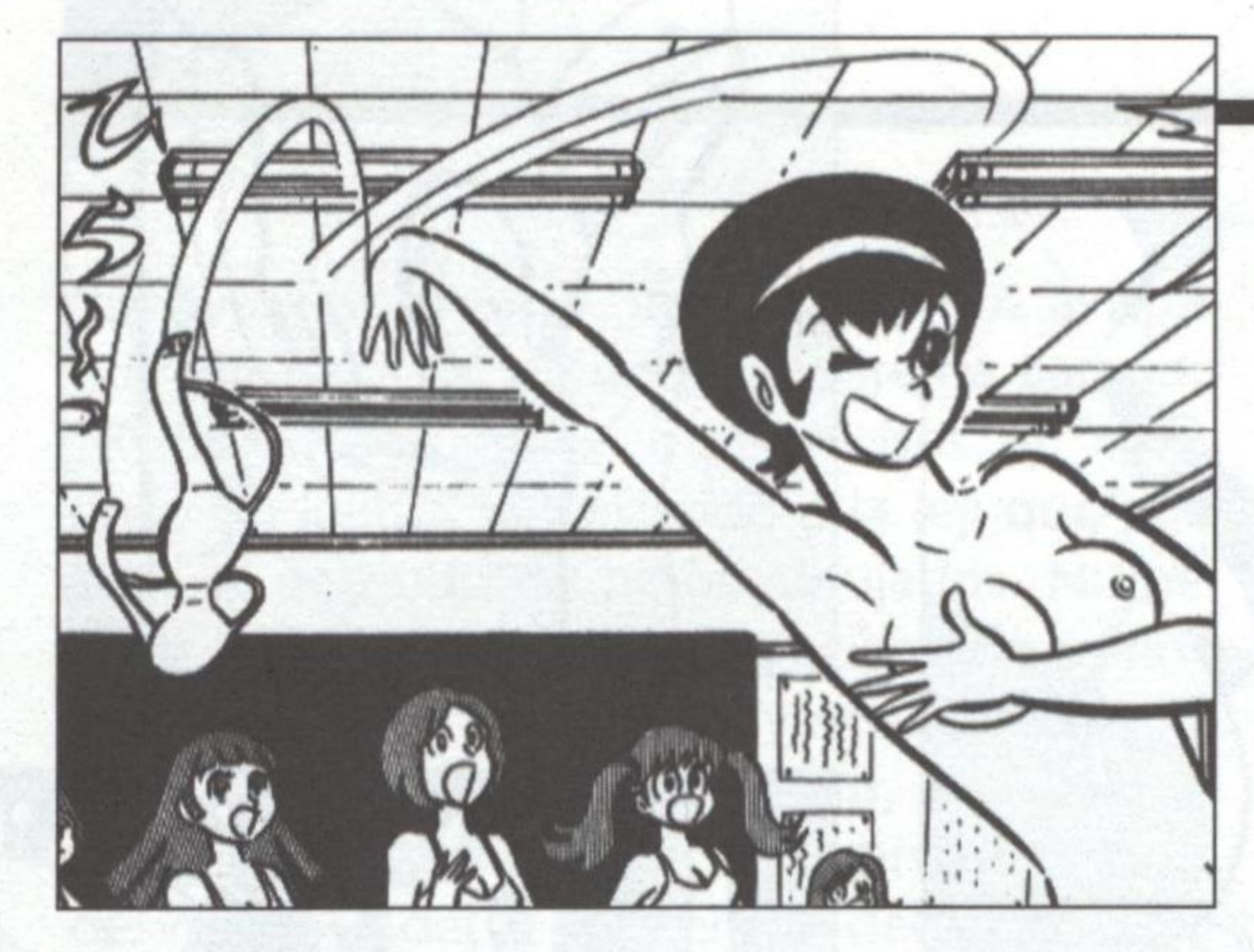
A través de un estudio realizado en Japón durante los años ochenta, el perfil del lector de manga erótico responde al de un joven estudiante que no tiene trato -ni ha tenido- con chicas, habitualmente el retrato robot coincide con el de los otakus japoneses, que se refugian muy a menudo en el manga y la animación. Un dato curioso es el aportado por las lectoras femeninas de manga, que acostumbran a leer historias de romance homosexual, siendo este tema uno de los favoritos en detrimento de las clásicas historias de amor.

LOS AUTORES

Los autores más conocidos dentro del panorama del manga erótico o que dan a sus historias una marcada tendencia erótica -sin llegar a caer de lleno dentro de este género- son:

U-JIN

Sin lugar a dudas, U-Jin es el autor erótico por excelencia. Con un estilo inconfundible y las páginas de sus historietas repletas de "inocentes" muñequitas, se ha convertido en el dibujante más famoso de su género dentro y fuera de su país. Tras unos inicios titubeantes, logró el salto a la fama con series como "Konai Shashei" y "Oishinbo Papa", confirmandose el éxito logrado anteriormente con "Angel" y "Visionary" (ambas publicadas por Norma).
"Frogmen" y "Juliet" quedaron a medio camino del resto de sus obras, siendo obras menores en la carrera de U-Jin.



KAZUO KOIKE

El afamado guionista de Crying Freeman siempre se ha caracterizado por dotar a todas sus obras de un alto contenido erótico. Además de la anteriormente mencionada, dibujada por Ryoichi Ikegami, Koike incluye el tema del erotismo en títulos tan dispares como "Dummy Oscar" (en colaboración con Seisaku Kanoh) y "Kozure Okami", con dibujos de Goseki Kojima. Su estilo narrativo, frio y crudo, es el contrapuesto al de U-Jin.

GO NAGAI

Aunque en un principio pudiera parecer un disparate incluir a Go Nagai en este dossier, hay razones de peso para tal inclusión. La mayoría de sus obras corren por dos vertientes paralelas: la violencia y el erótismo. Mientras que Devilman o Mazinger se encuentran en la primera opción, series como "Cutey Honey", "Kekko Kamen" o el clásico "Harenchi Gakuen" se encuentran en la segunda, a medio cabalgar entre el humor y las perversiones más increibles (buena muestra de ello se encuentra en Kekko Kamen).

KEIZO MIYANISHI

Este autor es uno de los más representativos a la hora de hablar de la excentricidad de los dibujantes eróticos en Japón, su obra más conocida: "Kiniro no Hanayome" es uno de los más extraños mangas que se pueden encontrar. Entre las historias recopiladas, destaca "Itsuka Monogatari", una historia de violencia y lujuria.

TOMOKO NAKA

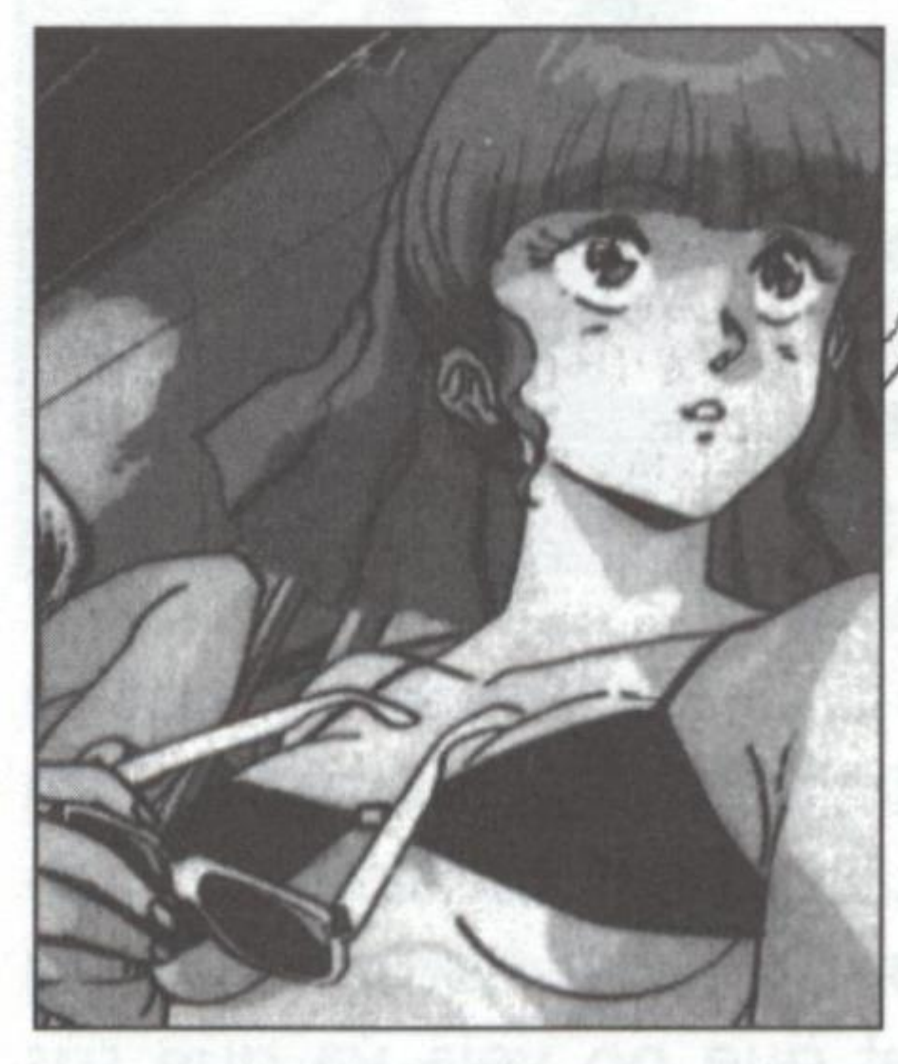
Autora especializada en obras que abordan el tema homosexual, consiguiendo alcanzar la fama a principios de los ochenta, especialmente con una de sus obras más famosas: "Tokei no Ue no Ribon", una historia sobre un muchacho acomplejado por no decidirse entre el amor de una mujer o el de un hombre.

Además de estos autores,existen infinidad de mangas que engloban toda clase de historietas eróticas, uno de los más conocidos actualmente es la serie/parodia "Moon Paradise", que tiene como protagonistas a las "niñas" de Sailor Moon pero en una versión tirando a un "para adultos". La colección de tomos "X Comics" incluye diferentes tomos autoconclusivos de varios autores, con variaciones sobre el mismo tema para todos los gustos. France Comics es una linea similar, con multitud de autores para multitud de títulos independientes entre sí. La calidad es más bien irregular, destacando solamente algunas parodias - algunas muy salvajes, como la historia "a duo" protagonizada por Chun-Li y Cammy en "Doll"-.





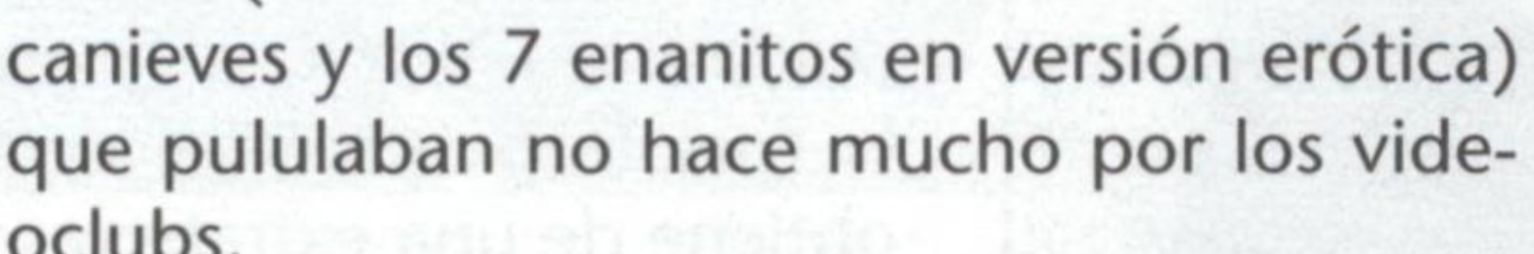
EL MORBO X EL MORBO

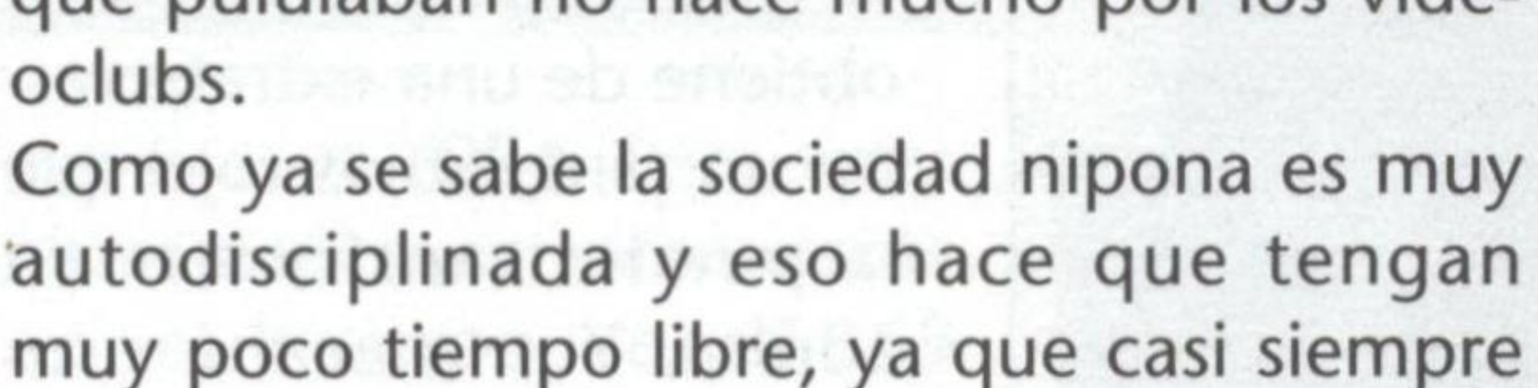




El ánime erótico es para muchos una rareza y una curiosidad más del mundo del ánime japonés (-es un género que aquí rara vez se ha visto- a no ser que se importase de los USA, más barato y subtitulado). Pero poco a poco ha ido interesando a todos. Tanto a los "curiosillos" como a los que viven el manga y el anime de más cerca (y que siempre quieren estar enterados de todo), y ahora sobre todo a las empresas de anime en España (Manga Video y Cartoonia). Todo esto a consecuencia de la importación de mangas de este tipo y a la traducción al castellano de otros (Angel y Visionary de U-JIn , que nos definen como se trata el erotismo en Japón).

Antes de entrar de lleno en la historia de este género cabe decir que la noción de anime erótico que hay en el país del sol naciente es la que se nos introduce en los mangas aquí publicados. Es decir, allí las historias eróticas tienen muchos tipos de argumentos, para todos los gustos, pero es eso, hay argumentos! No se trata de las típicas historias en las que los protagonistas se enzarzan a la busqueda del placer a la mínima oportunidad que tienen -sin argumento razonable apenas–. Sino que son historias en las que hay un fondo argumental sólido –por muy tonto que parezca– y en el cual indefectiblemente las protagonistas acaban siendo acosadas o amadas por los malvados, por sus chicos o por ellas mismas. Con todo esto se quiere llegar a la conclusión de que cuando se ve una historia de anime erótico, además de ver lo presupuesto, se puede gozar de una historia, más o menos bien hecha. Y no como algunas porquerias y bodrios americanos (como el de Blancanieves y los 7 enanitos en versión erótica) que pululaban no hace mucho por los videoclubs.

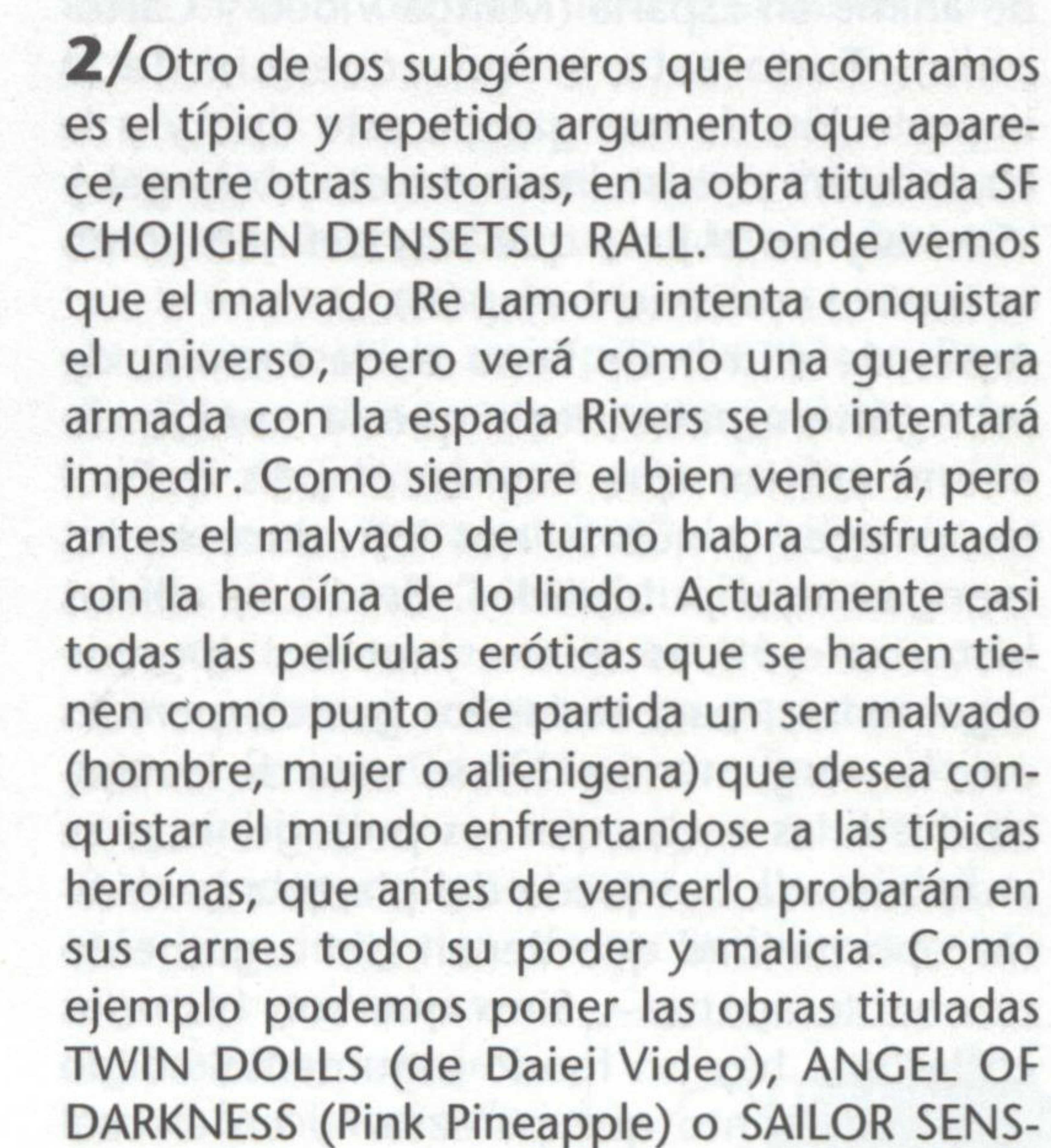




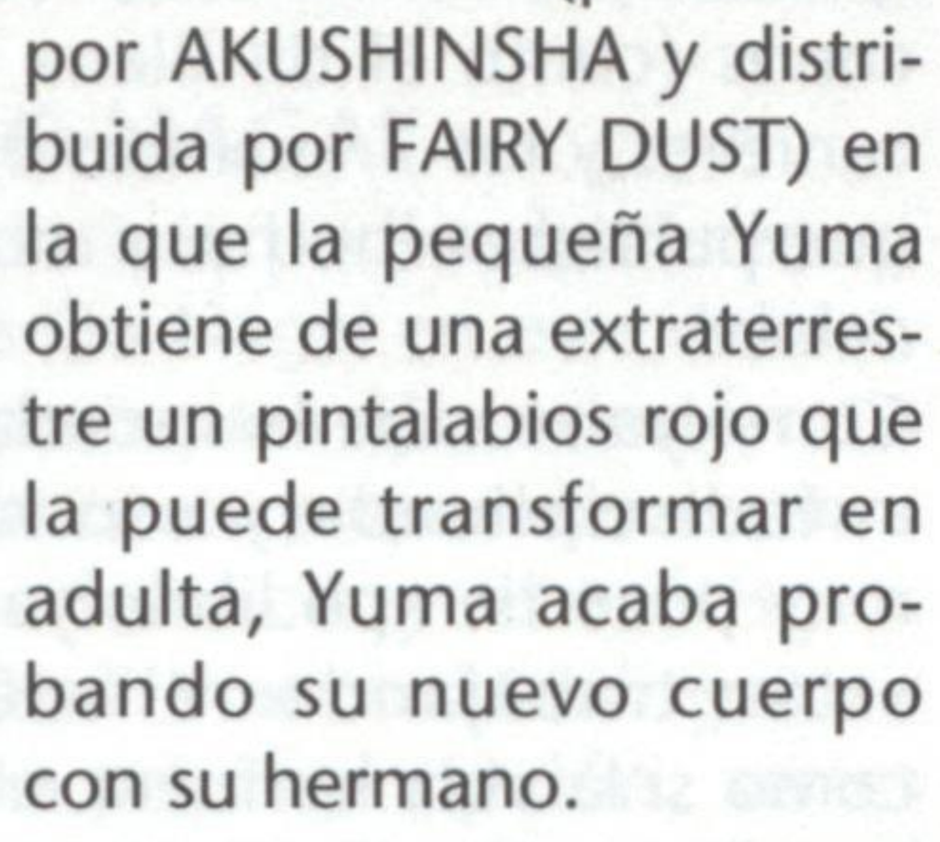
Como ya se sabe la sociedad nipona es muy autodisciplinada y eso hace que tengan muy poco tiempo libre, ya que casi siempre están trabajando. Y éste lo aprovechan como si la vida les fuera en ello, en general, lo pasan bebiendo y yendo por ahí viendo chicas (según vivencias y experiencias personales), por eso no es de extrañar la ingente cantidad de producciones eróticas y su gran éxito en Japón. Bueno, dejando de lado esta especie de repaso sociológico, se dará a continuación una lista con los principales argumentos o subgéneros en los que se puede dividir el ánime erótico:

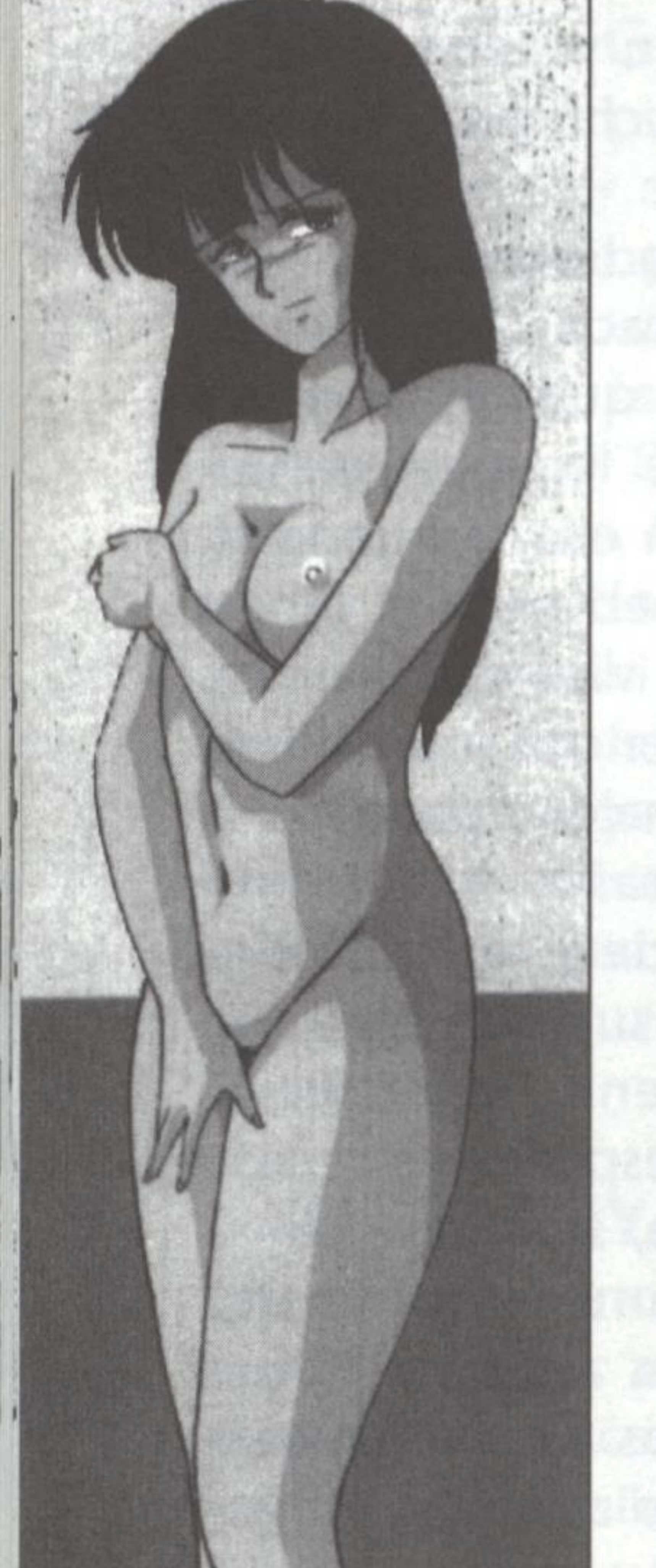




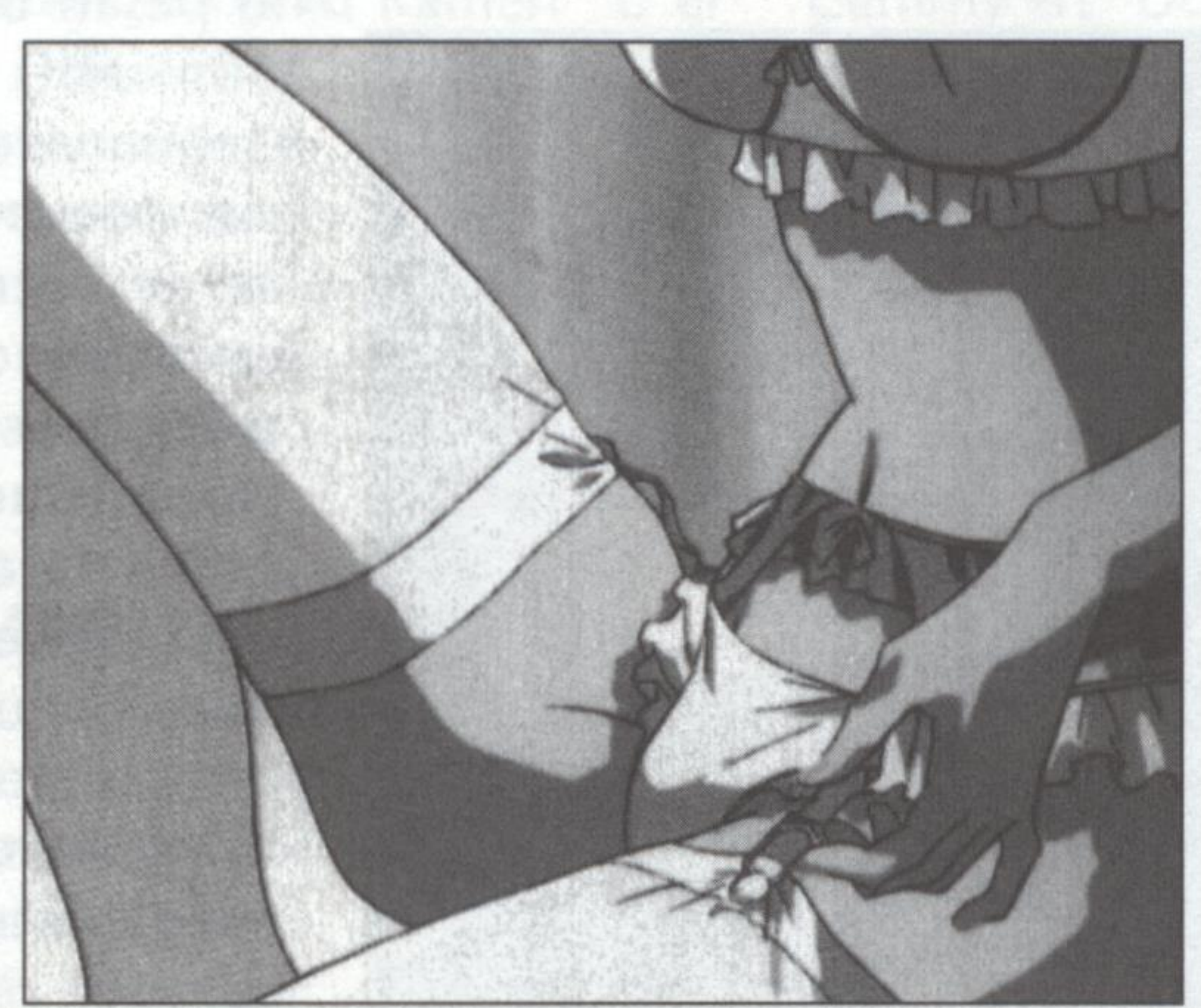


1/Uno de los subgéneros en los que se dividen estas historias es el que trata sobre problemas familiares (lios entre los propios familiares) o con los amigos (lesbianismo incluido). Un ejemplo de este género es la primera historia de la Cream Lemon Series de Soeishinsha titulada KOBI IMOTO BABY, en la cual Ami (la protagonista) continua la relación que habia tenido hace tiempo con su hermano Hiroshi, al que no veia ya que sus padres estaban divorciados y el padre tenía la custodia del chico. Otro ejemplo es la historia titulada ESCALATION (del Cream Lemon Series también) en la que vemos a Rie (que había descubierto a su madre con el profesor de piano) en un colegio católico donde es el objeto sexual de sus compañeras Naomi y Midori. Este tipo de obras serán la inspiración de muchas otras, que más o menos, seguirán esta linea. Un título, por poner otro ejemplo, es MAHO NO ROUGE LIPSTICK (producida por AKUSHINSHA y distribuida por FAIRY DUST) en la que la pequeña Yuma obtiene de una extraterrestre un pintalabios rojo que la puede transformar en adulta, Yuma acaba probando su nuevo cuerpo con su hermano.





2/Otro de los subgéneros que encontramos es el típico y repetido argumento que aparece, entre otras historias, en la obra titulada SF CHOJIGEN DENSETSU RALL. Donde vemos que el malvado Re Lamoru intenta conquistar el universo, pero verá como una guerrera armada con la espada Rivers se lo intentará impedir. Como siempre el bien vencerá, pero antes el malvado de turno habra disfrutado con la heroína de lo lindo. Actualmente casi todas las películas eróticas que se hacen tienen como punto de partida un ser malvado (hombre, mujer o alienigena) que desea conquistar el mundo enfrentandose a las típicas heroínas, que antes de vencerlo probarán en sus carnes todo su poder y malicia. Como ejemplo podemos poner las obras tituladas TWIN DOLLS (de Daiei Video), ANGEL OF DARKNESS (Pink Pineapple) o SAILOR SENSHI VENUS FIVE (de Soeishinsha y Daiei Video) que es la parodia erótica de Sailor Moon.





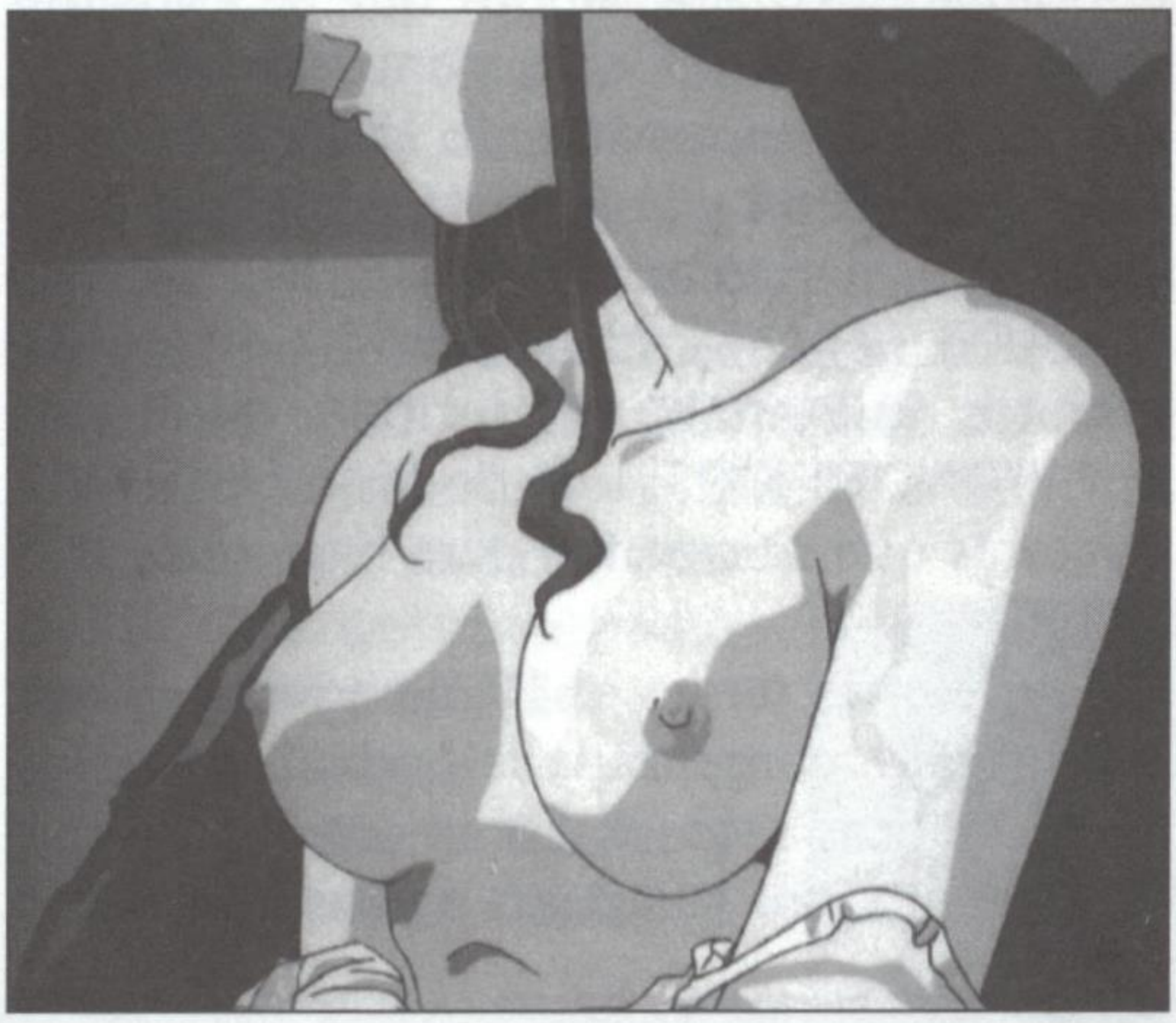
3/Por último podemos encontrar historias en las que seres con poderes sobrenaturales se aprovechan de sus habilidades para pasarselo bien un rato a costa de los mortales, un ejemplo de este tipo es la titulada IKENAI MAKO-SAN(MAKO SEXY SIMPHONY) del Cream Lemon Series en la cual Mako (la protagonista) verá como una chica la irá provocando

en su vuelta a casa, donde le enseñará los secretos del arte del amor.
Otro caso parecido es la historia que aparece bajo el título de FUTARI NO HEART BREAK LIVE (del Shin -nuevo- Cream Lemon Series) en la que Ruri tendrá en su poder un colgante mágico que la transformará en una bella cantante, rivalizando asi con el ídolo de su novio Koji.

Aparte de las historias eróticas, también podemos encontrar erotismo en otras, que a pesar de no serlo en su totalidad si que exhiben gran cantidad de éste, un ejemplo es el de la saga de KIZUOIBITO (Madhouse Production) parecida a la famosa saga de CRIYNG FREEMAN, ambas hechas por Ryoichi Ikegami. En esta nos encontramos con un buscador de oro (Keisuke Ibaraki) que se enamora de una periodista (Yuko) y que se meterán en los más asombrosos lios (con espías de por medio), otro ejemplo puede ser EL GIGOLO (publicada aquí por Cartoonia). También se pueden citar las obras tituladas ITOSHI NO BETTY-MAMONOGATARI- basada en el manga de Kazuo Koike y Seisako Kanu.

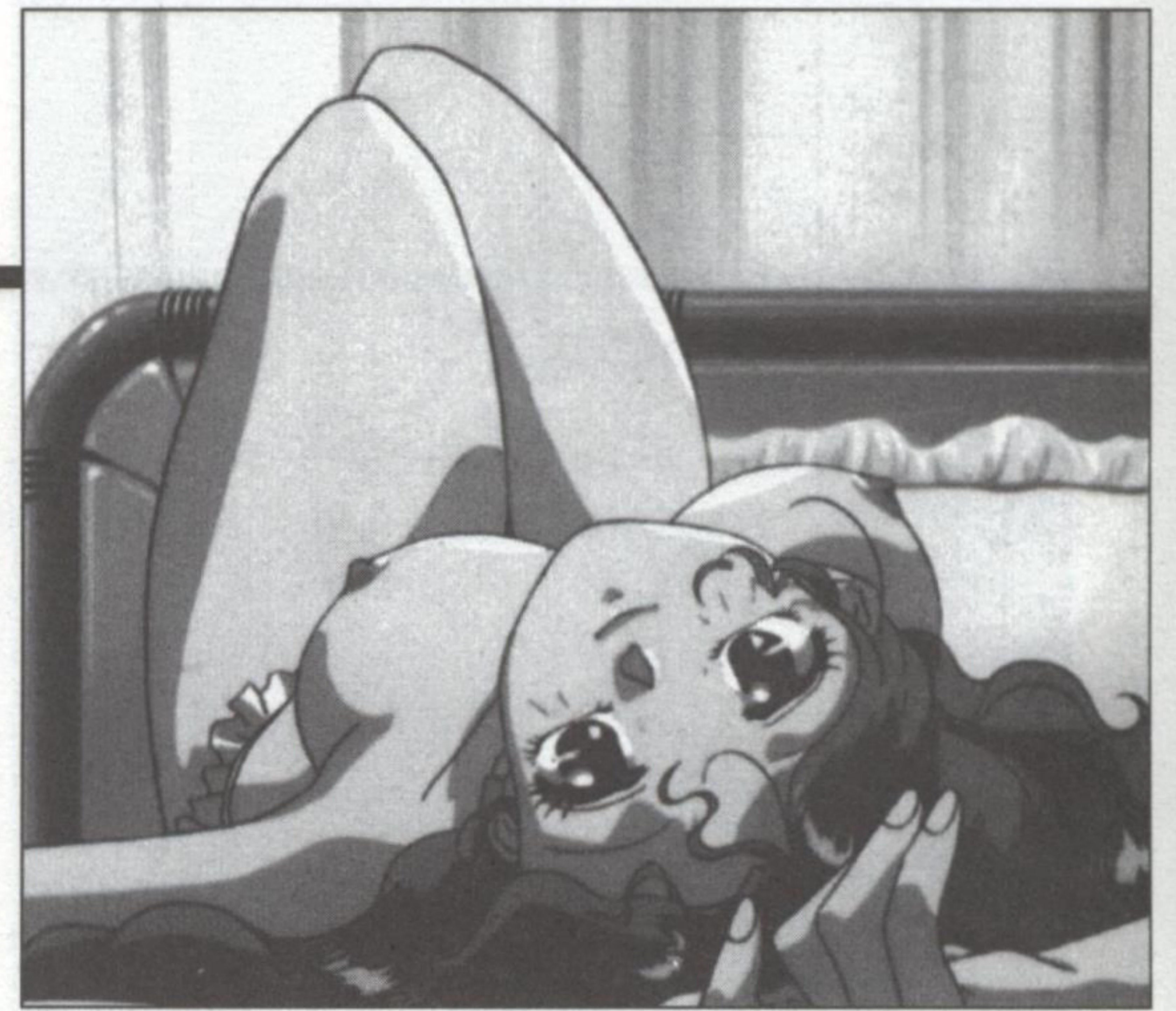


Después de tratar estas divisiones del anime erótico pasemos a dar un poco de historia y a hablar de las principales casas productoras y distribuidoras.
El anime erótico en Japón tiene una historia reciente, ya que no fue hasta la llegada de las Ova´s que no se produjeron obras eróticas,



eso fue en 1984. Pero estas obras tienen un antecedente en el tiempo, en 1969 (29/10) fue estrenada en el cine nipón la que puede ser considerada como la primera obra erótica. Su título es HIGEKIGA - UKIYOE SENNICHIYA, cuya casa de producción es la prestigiosa Tokyo Movie Shinsha (entre sus producciones se pueden destacar las versiones animadas de SUPER ADVENTURE SPACE COBRA de Buichi Terasawa o CAT´S EYE de Tsukasa Hojo) teniendo una duración de unos 70 minutos. Esta película parodiaba el suceso cinematográfico







del año, SENNYA ICHIGA MO-NOGATARI, de la productora Mushi y que nos cuenta la historia del pintor de Ukiyoe. Llamado Shunsai, que una noche se inspira para pintar observando a dos vecinos, más tarde todo acabará en un homicidio. Dejando atrás esta pequeña anecdota, se tendrían que esperar 15 años para que se volviera a producir una obra erótica en anime y fue aprovechando la creación del formato OVA (Original Video Animation) que se convirtió en el medio de difusión para la animación más importante, aparte de la TV y el cine. Eso fue en 1984 y la primera en salir al mercado fue la titulada YUKIGESHO SHOJO BAKAREI (21/2) con una duración de 30 minutos, que estaba producida y distribuida por WONDER KIDS, una de las muchas productoras que se crearían para hacer este tipo de anime .

Un poco más tarde, el 10 de agosto de ese mismo año, comenzaría la andadura de una de las míticas sagas del anime erótico y que es conocida por todos los otakus que hayan visto algo de este género CREAM LEMON, el máximo exponente del anime erótico japonés. Sus títulos comprenden una variedad de argumentos bastante grande, pasando por historias SD (super deformed) y llegando a historias más misteriosas y macabras. Llegando incluso al mal gusto (son minoría), todos con más o menos erotismo (que no pornografía) satisfarán el apetito de los más curiosos. Con CREAM LEMON también nacería la productora llamada SOEISHINSHA, que se ha convertido en toda una especialista en este género. Y el nacimiento de la distribuidora FAIRY DUST (una de las más prestigiosa en este apartado).

La primera saga de CREAM LEMON es la tiulada CREAM LEMON SERIES que abarcará un total de 16 OVA´s (10/8-1984 hasta 21/2-1987), más tarde SOEISHINSHA lanzó al mercado otra saga de este título llamada SHIN CREAM LEMON que con fecha de 21/3 del 87 lanzaria su primer título (GOJIKANME NO VENUS). Valga la anecdota de que las 3 primeras OVA´s de esta nueva serie (GOJIKANME NO VENUS , WHITE SHADOW , MANINGYO) fueron sacadas al mercado español bajo el titulo de la TRILOGIA DE PANDORA. Esta nueva serie tuvo un total de 10 OVA´s , la última con fecha de 21/10 de 1988.



Aún SOEISHINSHA sacaria otra saga de CREAM LEMON titulada CREAM LEMON CLIMAX ZENSHO que constaba de 5 volumenes, todo entre el 21/6 y el 21/8 de 1988. Además también se han realizado 3 especiales:

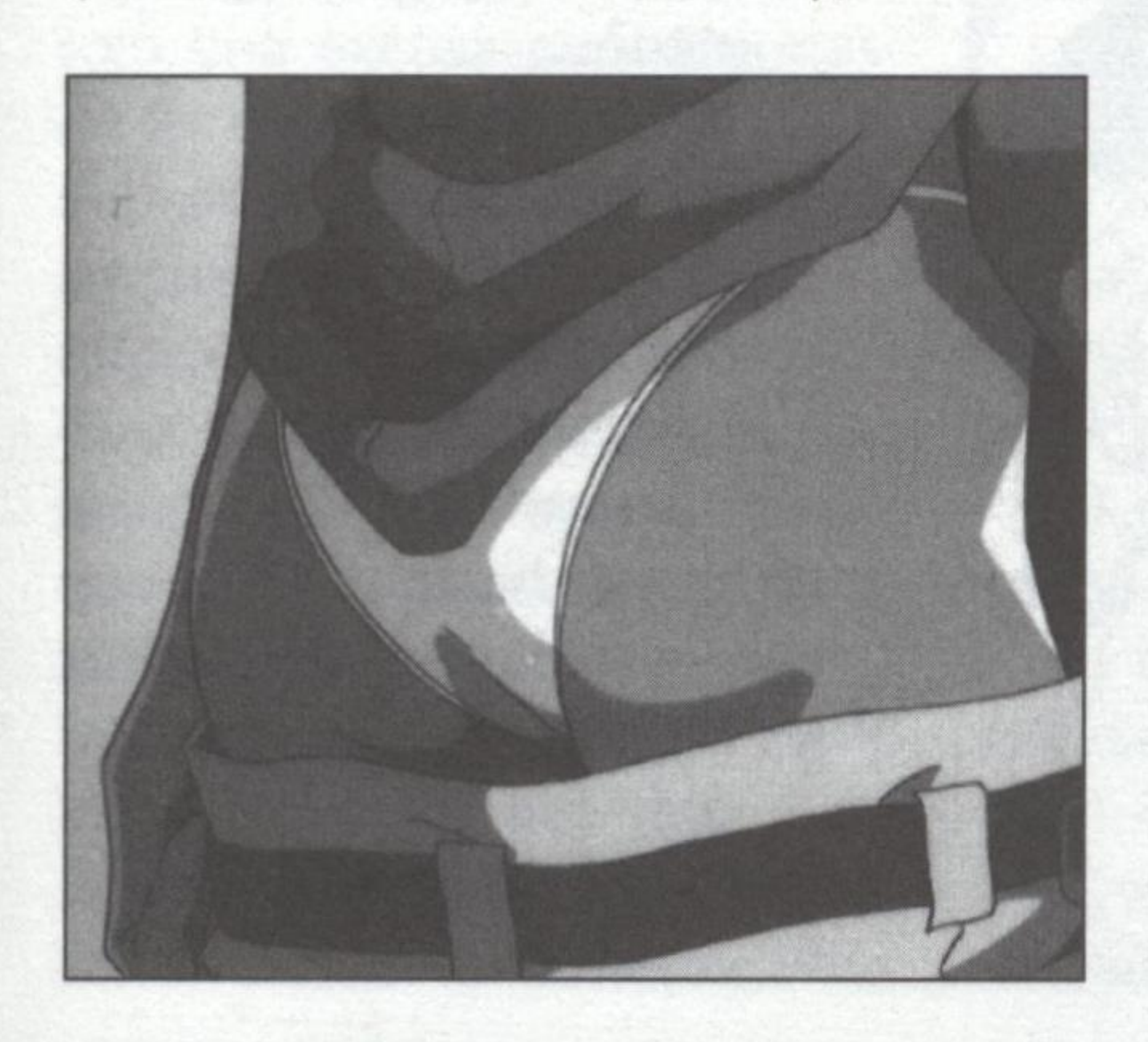
1/CREAM LEMON SPECIAL DARK, producida esta vez por JAPAN HOME VIDEO (JHV) y con fecha de 25/6 de 1987.
2/CREAM LEMON MEIBAMEN SOT SUGYO ALBUM, producida por SOEISHINSHA y con fecha del 21/10 de 1987.
3/CREAM LEMON ESCALATION SOSHU HEN, producida por SOEISHINSHA y con fecha del 25/4 de 1988.



Además de las sagas de CREAM LEMON, SOEISHINSHA ha sacado muchos títulos que no están englobados en ningún sello en particular, como el U-JIN BRAND, KONEI SHASHEI y el ANGEL (todas basadas en los mangas del mismo título).

Otras productoras, pero que cuentan con pocas obras eróticas en su haber, son :
1/AGENT 21 con las 6 OVA´s de PUTSUN MAKE LOVE (14/8 de 1987 hasta el 11/6 de 1988).
2/ALL PRODUCTION con SHINING MEI (15/10 de 1984).
3/FIVE STAR con las 2 OVA´s de CUTIE LEMON (22/12 de 1984 y 17/4 de 1985).
4/UCHU DOGA con LYON DENSETSU FREIJA (7/7 de 1986).
5/AIC con PANTS NO ANA (5/9 de 1987).
6/MADHOUSE con JUNK BOY (16/12 de 1987).

Aparte de las OVA´s también se produjo una serie de TV erótica titulada MIDNIGHT ANIME LEMON ANGEL (1/10/87 hasta 28/9/88), con un total de 47 episódios, estaba producida por AICHI. Estos episodios fueron más tarde recopilados en cintas de video y distribuidos por FAIRY DUST. En esta serie las protagonistas, llamadas Erika, Miki y Tomo darán rienda suelta a sus más oscuros deseos.

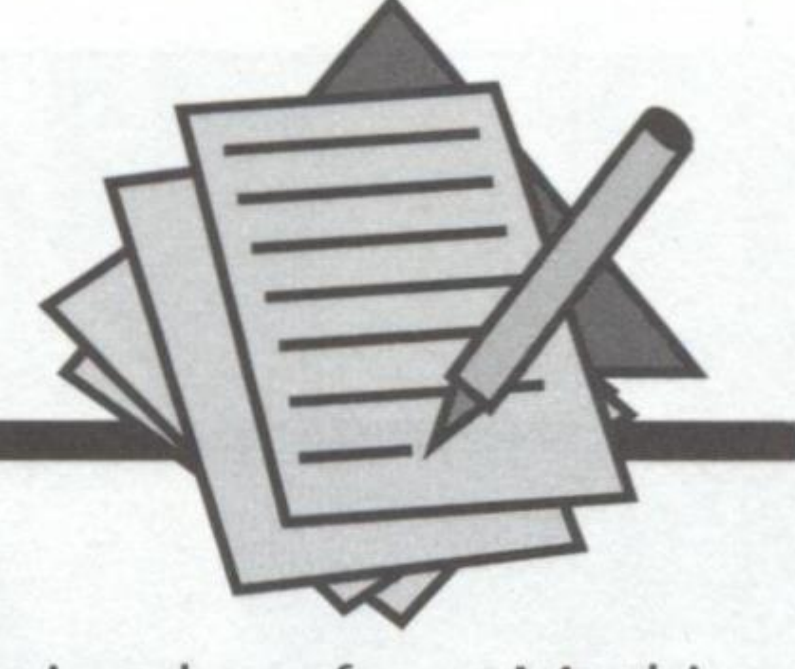


Para acabar que hoy en dia se siguen produciendo OVA´s eróticas a gran ritmo, unas mejores que otras, como por ejemplo MAGICAL TWILIGHT o DRAGON PINK de PINE PINEAPPLE. Esperando que este artículo os haya aclarado dudas al respecto, me despido hasta otra nueva oprtunidad.
Sarabada Otakus.

Nuria Teuler y Esteban Canalejo









© Pioner LCD

MOLDIVER

INTRODUCCIÓN

En un principio, estaba pensada como una serie de televisión, de ésas que acostumbran a tener una cincuentena de episodios. Por suerte o por desgracia, acabó como una OVA. No obstante, el éxito en Japón garantizó su estreno en E.E.U.U., y ahora, de la mano de PIONEER y CARTOONIA, podemos disfrutarla en castellano. Por si sois de los que leen la introducción antes de mirar los títulos, os aclararé que se trata de MOLDIVER, y ya está a la venta el tercer episodio.

ARGUMENTO

Si encierras el espacio en un campo dimensional, el mismo espacio crea su propio campo, que actua como escudo y aisla completamente su interior. Si interactuas sobre este campo, puedes lograr desde cancelar la inercia del contenido hasta incrementar su masa hasta el infinito... o al menos, eso es lo que cree Hiroshi Ozora, claro.

Pese al desafio que supone para las leyes de la lógica, la cosa funciona bastante bien, y el joven Hiroshi decide crear un "Supertraje" con esta tecnología y convertirse en superheroe. Hasta aquí bien, gracias. Lo que Hiroshi no podía esperar, es que su maestro y mentor, el profesor Amagi resultase ser su mayor oponente y némesis, el profesor Machinegal.

Dejando de lado los problemas laborales de Hiroshi y su nueva ocupación superheroica, nos centraremos en su hermana menor, la adorable Mirai. Agobiada por las facturas, y tratando por todos los medios de que Hiroshi no se entere, gana algo de dinero presentándose a cualquier concurso de belleza que se le presente, con bastante buena fortuna, todo sea dicho. Lo malo es que el dia que Hiroshi decide mostrarse por primera vez como Moldiver –amparado en la identidad del "Capitán Tokyo"– no tiene más remedio que salvar a su hermana de las garras de las Machinegal Dolls, fieras esbirros del archivillano.

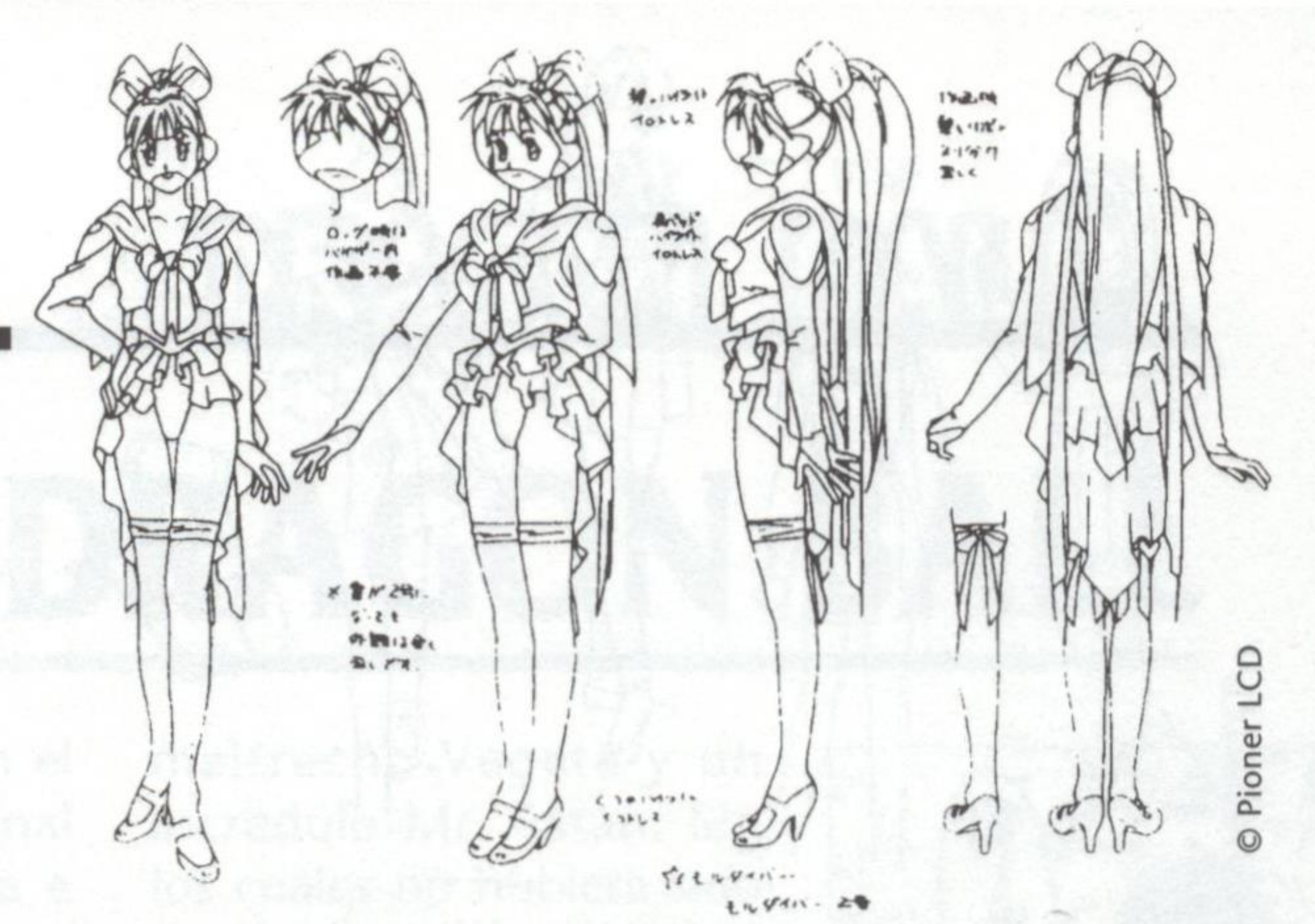
La verdad es que después de ver Moldiver ya no se como se las apaña Superman solo con quitarse o ponerse unas inocuas gafitas para mantener su identidad secreta, porque pese al camuflaje –vedla y entenderéis lo que digo– de la unidad Moldiver, Mirai reconoce a su hermano al primer vistazo. Los problemas llegan en carreta cuando es la adorable muchachita la que decide ponerse el traje Moldiver, para lo que lo modifica –es muy sencillo, se hace por programa y mediante las ondas cerebrales– a su gusto.

Digo los problemas, aunque la cosa no parece desmadrarse hasta que Hiroshi necesita utilizar el traje para una de sus intervenciones contra Machinegal. Sorpresa, sorpresa, en lugar del musculitos Capitan Tokyo, aparece una adorable jovencita con traje de marinero –más o menos–, medias con ligas y faldita de volantes... ¿Que significa esto?...



© Pioner LCD

El cachondeo llega cuando Hiroshi descubre que las modificaciones que ha hecho Mirai en el traje no le permiten pelear a su manera, con lo que ha de ser su hermanita la que asuma la personalidad de Moldiver para combatir el mal ese dia... ¡bajo la forma del Capitán Tokyo!. A partir de este momen-


© Pioner LCD

to, la serie se desmadra y el cambio de forma se sucede a velocidad vertiginosa, tanto para Mirai como para Hiroshi... ¡y solo es el primer episodio!.

No puedo entrar en más detalles sin resultar uno de esos pelmas que destrozan el suspense, pero esta OVA en seis partes no solo promete acción, parodia y diversión a raudales, sino que cumple lo prometido con creces –recordad que YO ya he visto la serie completa, y vosotros solo vais por la tercera entrega...–.

BACKGROUND

El mundo está superpoblado, como era de suponer, pero la estructura de las ciudades es francamente interesante. La arcología –no confundir con la arqueología–, está a la orden del dia. Estas grandes estructuras autónomas, que incluyen tanto habitat como vivienda, son la base de las ciudades del futuro.

La tecnología "retro" posee un valor incalculable, estando su coleccionismo considerado como uno de los hobbies más elegantes, sobre todo entre los científicos y tecnologistas.

Los medios de transporte de masas combinan desde los tubos ascensores en el interior de las arcologías, hasta los teleféricos entre estas, o como via de acceso rápido a los pisos superiores, pasando por una amplia gama que va desde el tradicional transporte por superficie –que me temo es solo una excusa para algunas de las escenas más divertidas del tercer episodio– o las escaleras mecánicas.

Al parecer, en este utópico mundo de Moldiver la contaminación ha dejado de ser un problema, y del calentamiento global no quiero ni acordarme, pues no lo mencionan para nada. Excepto las maquinaciones de Machinegal, nada turba la paz de cada dia.

PERSONAJES

Mirai Ozora: Es la heroína de la historia, claro. Dulce, inteligente, muy atractiva pero con un exasperante mal vicio: las compras a crédito. Da la casualidad que su hermano es el inventor del Moldiver, y ella tiene su opinión personal sobre el asunto en cuestión. La fuerza de que carece la complementa con una estupendísima forma física y unas dotes espectaculares para las artes marciales.

Hiroshi Ozora: El papá de Moldiver, hermano mayor de Mirai. Es un escuchimizado que copia la estructura muscular de su mejor amigo para que Moldiver la mimetice. Un acérrimo coleccionista de antiguedades, rivaliza, medio en serio medio en broma, con su mentor, el profesor Amagi.

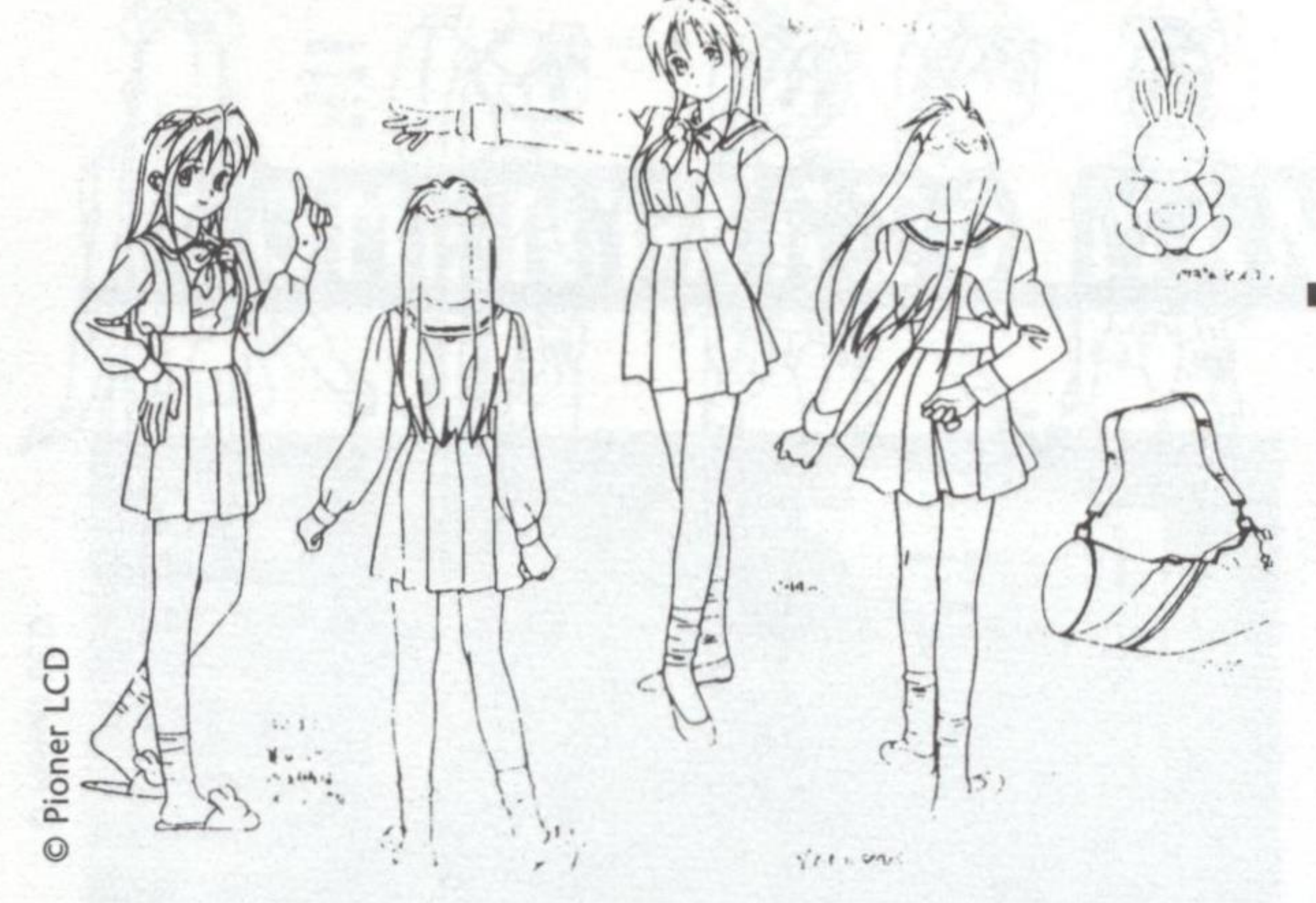
Nozomu Ozora: El benjamín de los hermanos Ozora. ¿Tendrá el también algo que aportar al diseño del Moldiver?.

© Pioner LCD

Mao Shirase: Amiga de Mirai y su más directa competidora en todos los campos. Está locamente enamorada del mejor amigo de Hiroshi, como Mirai, y es MUY atractiva. ¿Será un autentico peligro para la relación entre esta y ...?

Kaoru Misaki: El mejor amigo de Hiroshi, es todo un heroe, elegido para pilotar la nave espacial Verity. Muy musculoso y atractivo, es el oscuro objeto del deseo tanto para Mirai como para Mao. También es un ex–discípulo de Amagi, y parece ser... ¡que tambien él tiene su opinión respecto a Moldiver!.

Profesor Amagi: Alter ego del villano Machinegal. Gran científico y coleccionista, no parará en su carrera delictiva hasta que todas las grandes creaciones de la tecnología del pasado estén a buen recaudo. En sus manos, por supuesto.



© Pioner LCD

Isabelle, Jennifer, Brooke, Vivien, Elizabeth, Sayuri y Nastassja: Son las Machinegal Dolls, y son encantadoras. Temperamentales y agresivas, estas siete ¿jovencitas? son la columna vertebral de los planes de Machinegal, y se tratan entre ellas de Hermanas. Y lo que sienten en relación a Moldiver es el más ciego, puro y duro... ODIO. Pequeño detalle a tener en cuenta, sobre todo por los más cinéfilos –esta va por ti, Cels–; cada una de las Machinegal Dolls lleva el nombre de pila de una famosa actriz. ¿Sabríais reconocerlas?.

STAFF

No nos engañemos, esta parte no le importa a casi nadie. Entre otras razones, por el desconocimiento –por falta de ayuda institucional, esto es, de las televisiones– de gran parte de las series entre las que han trabajado estos señores, que reina por estos lares.

No obstante, dada la importancia de roles de Hiroyuki Kitazume y que algunas de las obras en las que ha colaborado son autenticas Vacas Sagradas entre los otakus de por aquí, he creido conveniente mencionarlo, aunque sea en solitario.

A este caballero se le atribuyen los méritos por el concepto original, la dirección y el diseño de los personajes. Y la verdad es que tiene un gran mérito, si señor, pues es en el primero y el último de los puntos citados donde, desde mi punto de vista, recae la mayor parte del secreto del éxito de esta serie.

Entre sus anteriores trabajos, cabe destacar los siguientes:

Diseño de personajes en Mobile Suit Gundam –la primera serie, la del '79–; lo mismo en Fight! Iczer One, una OVA. También dirigió Mobile Suit Zeta Gundam. Realizó el diseño de personajes –a mi juicio bastante flojo, comparado con el Mikimoto de la primera parte– en Megazone 23 part III. Como iba a faltar en Mobile Suit Gundam Double Zeta, ejerciendo de diseñador de personajes y asistente de dirección. En Robot Carnival continua realizando varias labores: dirección, puesta en escena y diseño de personajes –en el corte Starlight Angel–. Por no abandonar Gundam, el diseño de personajes de la película Char's Counterattack también es suyo. Así como el de la OVA Bastard!! –basada en el manga homónimo que Planeta está publicando en castellano–. Su último trabajo antes de Moldiver es Genesis Surviver Gaiarth, una OVA de corte postapocalíptico en la que también se encarga del trabajo pesado: diseño de personajes, puesta en escena y dirección.

CONCLUSIÓN

Esta OVA puede no ser excesivamente transcendente, pero dispone de las suficiente calidad como para que a nadie se le ocurra pedirle transcendencia. Es uno de los más puros productos de entretenimiento que nos ha llegado de Japón en los ultimos tiempos, y desde luego que entretiene.

Como exponente de las últimas tendencias del género, solo puedo decir que la calidad general de las OVA's va en aumento, y el resultado es muy recomendable. Es una buena parodia muy bien animada, y la acción se resuelve con mucha suavidad en todos los movimientos. La parte orquestada de la banda sonora puede recordar bastante a la de Outlanders –para quien la haya visto, solo citaré que las compositoras de ambas bandas sonoras tienen el mismo apellido–, pero es un detalle negligible si lo que buscas en la serie es tan solo diversión y más diversión.



© Pioner LCD

Kitsune Arashi

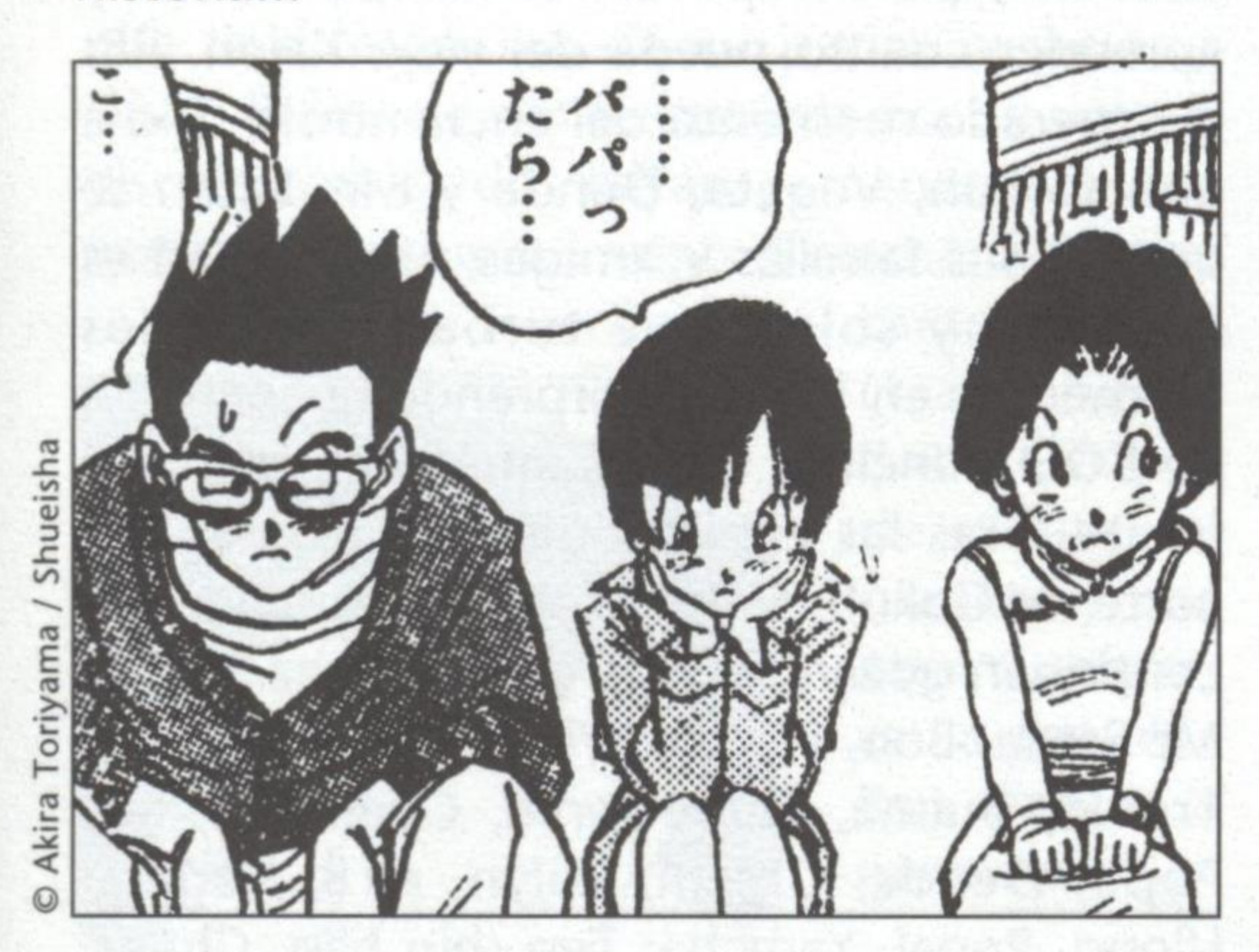
MOLDIVER



DRAGON BALL

El FINAL de DRAGON BALL

Los rumores de los que os hablamos en el número anterior, que apuntaban al final de DRAGON BALL, van tomando forma e incluso podriamos afirmar con un margen de error ínfimo que son una realidad. El final de las andaduras de nuestros heroes, tras diez años, podría producirse en el Shonen Jump número 25 que corresponde al capítulo 519 del manga. Decir que el final es definitivo sería precipitado por nuestra parte, ya que lo mas probable es que AKIRA TORIYAMA, solo desee descansar una temporada y retomar la serie posteriormente. Cabe destacar que para que el número de páginas publicadas en el SHONEN JUMP coincida con el de los tomos, los mangas 41 y 42 ampliarán su número de páginas en unas 40. Con lo cual son algo mas jugosos de lo que ya suelen ser de por si. Y ahora sin mas preambulos retomemos la historia...



REENCUENTRO...

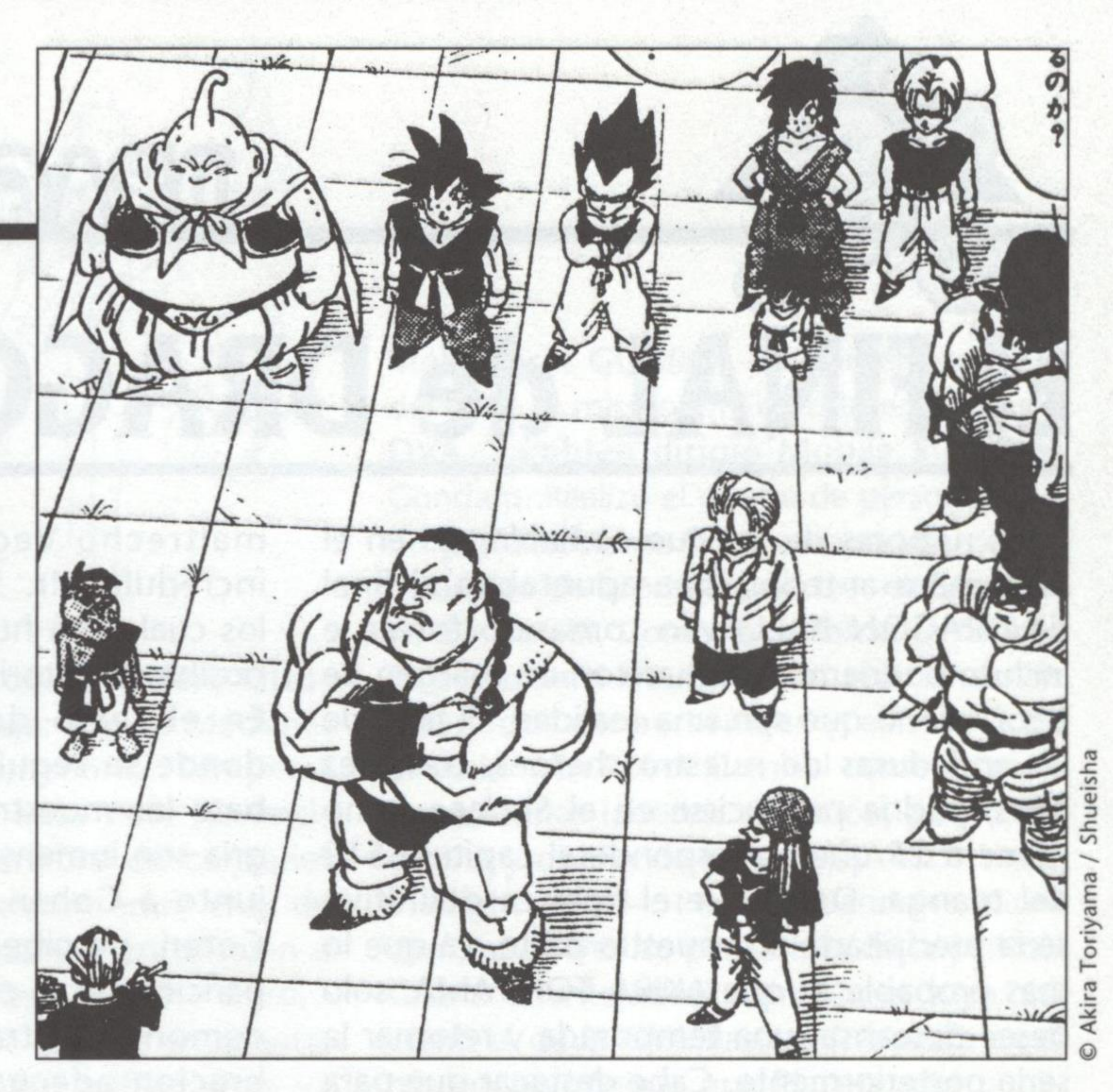
Finalmente el mas mortifero y malvado de los enemigos con los que nuestros amigos se han enfrentado: el demonio BOO (o al menos su parte negativa) ha desaparecido. Gokuh le ganó el pulso y lo desintegró utilizando el GENKIDAMA (FUERZA UNIVERSAL) que reunía la energía de toda la humanidad. Ahora nuestro heroe, agotado, satisfecho y lo más importante, vivo, disfruta de la paz ansiada sentado sobre la superficie de un arrasado KAIOH SHIN KAI. A su lado están el maltrecho Vegeta y un incrédulo Mr. Satan. Sin los cuales no hubiera sido posible la victoria!!



En el resto de lugares donde se seguía el combate las muestras de alegria son inmensas. Piccolo junto a Gohan, Trunks y Goten, perciben la desaparición de la energía del demonio. Y, tras la celebracion adecuada, deciden reunirse con sus amigos que se encuentran en el templo de Dios. Mientrastanto desde KAIOH SHIN KAI y a través de Kaito (el Kaioh sama original), Mr. Satan entabla telepáticamente contacto con la gente de la tierra y se responsabiliza de la victoria sobre el malvado BOO. Algo a lo que ya nos tiene acostumbrados, pero que en definitiva sirve para mantener el anonimato de nuestros heroes. La reacción en la tierra no se hace esperar y ciudades enteras aclaman a su heroe. En el templo de Dios, Bulma, Klilyn y el resto de amigos incluida Videl saben muy bien que la victoria la han conseguido Gokuh y Vegeta.



En Namek el combate se seguía a través de la bola de cristal de Kaioh shin y los Nameks se unen a los festejos. Dende, Kaioh shin (viejo), la fusión de Kaioh shin y Kibito (estamos hartos de llamarlo así pero no tiene otro nombre, y la fusión de los pendientes es definitiva...) y el perrito, se trasladan desde Namek a Kaioh shin kai para auxiliar y felicitar a los Saiyajins. Una vez allí Dende cura las heridas





de Gokuh y Vegeta mientras Kaioh shin revisa los daños que ha sufrido el planeta y Mr. Satan abraza al perrito. El can (inu) hace un importante hallazgo, y es que el BOO rechoncho, que había sido apaleado por el villano,yace inconsciente a unos metros de ellos.Vegeta se dirige al cuerpo de BOO con un brazo extendido dispuesto a fulminarlo, pero Mr. Satan se interpone en su camino argumentando que han llegado a ser amigos y que bajo su tutela se convertirá en una persona ejemplar. Vegeta no acepta estas tonterias y alega que si sigue con vida repitirá de nuevo las matanzas. Pero el perrito (inu) es la mejor prueba que existe ya que BOO no lo mató y es que en el fondo el rechoncho demonio fue influenciado por Bibidi y Babidi, para que se convirtiera en un arma destructiva. Ahora, libre de ambos no hay nada que temer de su parte negativa. Cuando Vegeta empieza a estar harto de tanta conversación, Gokuh apoya a Mr. Satan, y recuerda las veces que el demonio perdonó la vida a éste. ¿No significa nada eso?. Además el demonio BOO puede seguir con vida, ya que siempre pueden volver a derrotarlo. Éste BOO no es tan poderoso como el otro y ellos han aumentado su poder tras los últimos acontecimientos. ¿Pero que pasa con la gente de la tierra?. Tendrán pánico de BOO, y este mismo pánico podría desestabilizarle en lo que puede ser su nueva vida... !!Nada que no pueda solucionarse con el segundo deseo que quedaba de las DRAGON BALL de la tierra!!. Basta con borrar de la memoria de todos los terrestres la imagen de éste BOO, solo habrá que esperar unos meses en los que ocultarán al demonio. Ahora que todo esta solucionado ya pueden regresar a la tierra con su nuevo compañero...

Kaioh Shin Kibito los teletransporta a todos al templo de Dios, y una vez allí regresa a Kaioh shin kai, para reparar los desperfectos y aprender cuanto pueda del viejo Kaioh. !!Es el esperado momento del encuentro!!. Uno a uno Gokuh, Vegeta, Dende y Mr. Satan se unen a sus familias y amigos. La felicidad es absoluta y solo se ve turbada por unos momentos en los que sorprende la aparición de BOO e incluso Trunks amaga con hacerle frente. Tras las explicaciones oportunas por parte de Gokuh, todos acaban aceptandolo y continuan gozando de la deseada paz.

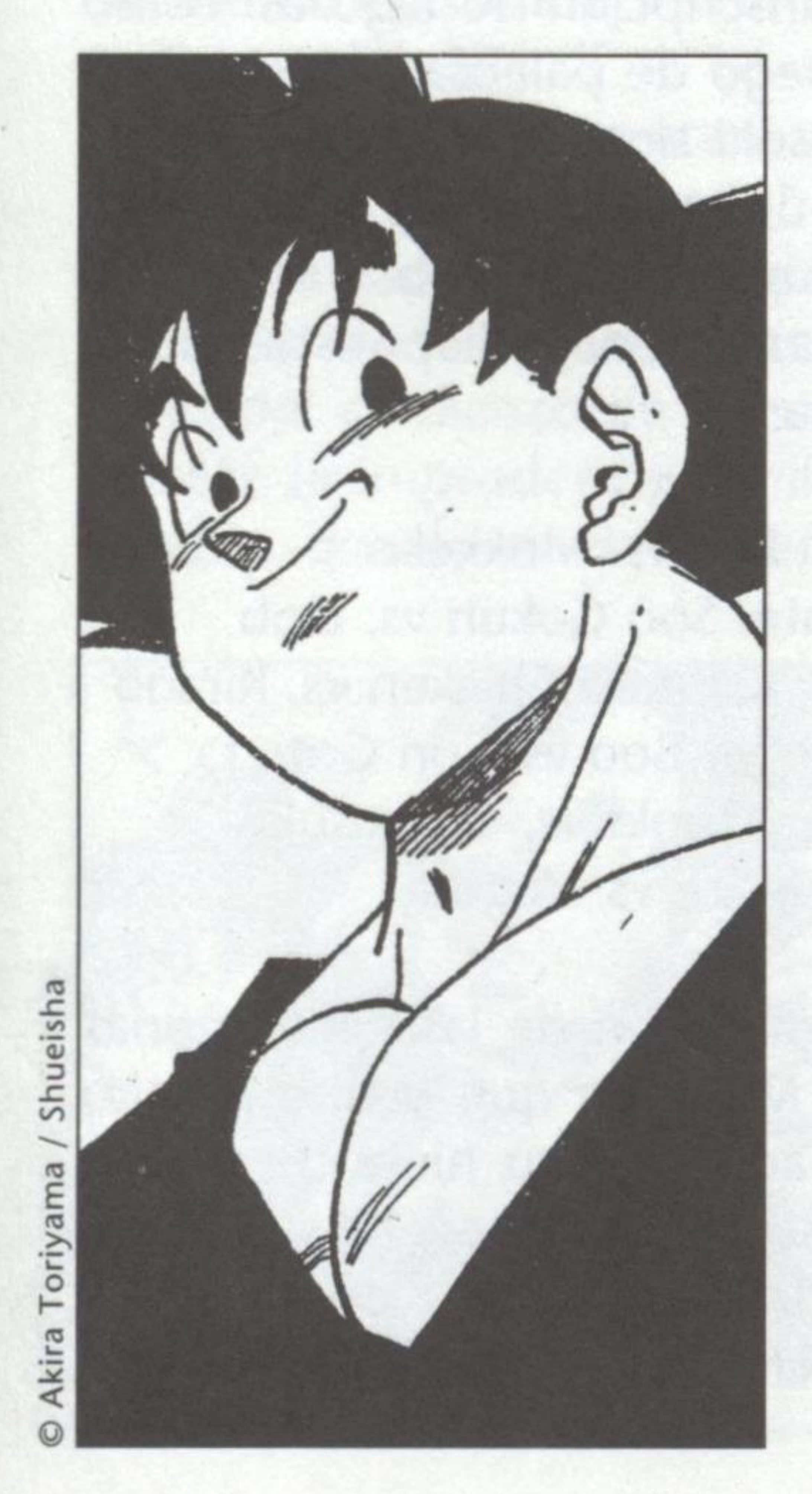
Mr Satan, Boo, Piccolo, Videl, Gohan, Goten, Trunks, Bulma, Kame senin, Gyumaoh, Mr. Popo, Dende, Chichi, Klilyn, A18, Vegeta, Ulong, Pooal, Yamcha, Ten shin han, Chaoz, Yajirobe, Karin sama, Kaioh sama y Gokuh, todos ellos, los que nos dejamos y los que nunca llegamos a conocer... GRACIAS!!

Sería un bonito final ¿no?. Pues de nuevo Toriyama nos ha sorprendido con un avance de lo que puede ser el futuro de la serie, que os ofrecemos a continuación y que esperamos ampliar en próximos números.

10 YEARS LATER.

Diez años es mucho tiempo y han pasado muchas cosas.Tras la batalla final la tierra vive

una época de paz y prosperidad. Mr. Satan ha incrementado su fama (tras "acabar" con Boo) y, a pesar de estar entrado en años y haber perdido algo de pelo, se le considera el único y genuino "Ultra superheroe". Retomamos la historia de la mano de Trunks, que ha crecido para convertirse en el joven muchacho que viajó desde el futuro para enfrentarse a los androides. A pesar de tener un caracter menos afable(y es que con un padre como Vegeta...). Trunks visita el hogar de Gokuh en busca de su inseparable Goten, y allí encuentra a Gohan , que es todo un adulto y luce unas enormes gafas fruto de las horas de estudio. Éste informa al muchacho de que Goten y Gokuh, junto con Vegeta y Bulma han venido de visita y se encuentran en una montaña próxima. Una vez llega allí, descubrimos que Gokuh y Vegeta siguen igual que siempre. No han envejecido nada (debe ser parte de su metabolismo de Saiyan) en contraste a una Bulma notablemente envejecida, convertida en toda una señora. Goten es un adulto que luce unas melenas que le diferencian de su padre (gracias a Dios). Bulma se siente frustada por su vejez y discute con los dos saiyans, amenazando con pedir a Shenron la juventud eterna. Entonces caida del cielo (tras haber dado un par de vueltas al planeta) una nueva sorpresa: la pequeña Pan. Pan es la nieta de Gokuh, hija de Gohan y... Videl. Es una niña de 4 años que ha heredado el caracter Saiyan de su familia y se está entrenando igual que su abuelo (Gokuh), su tio (Goten), su tio lejano (Vegeta) y su primo lejano (Trunks) para tomar parte en el nuevo "Tenkaicki budokai". La regla que impedía participar a los menores de 16 años ha sido abolida y Pan, en la que Gokuh confía plenamente, espera hacer un buen papel en el torneo .





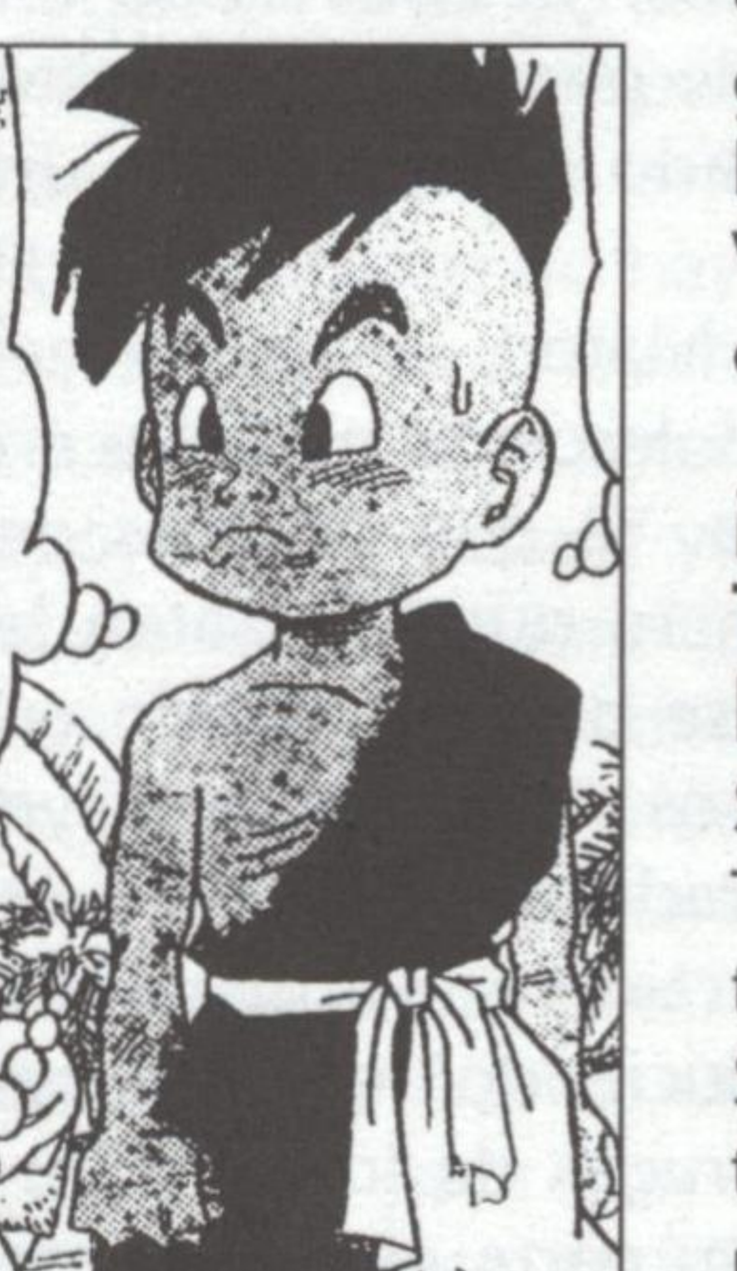
REPASO DE PERSONAJES

Haremos un repaso del estado de los personajes principales. Comenzando por Mr.Satan que, a pesar de haber perdido algo de pelo, sigue manteniendose en forma. Especialmente desde que es discípulo de BOO [¿?]. Y es que BOO, después de que nuestros amigos borraran la memoria de la gente de la tierra, no tiene nada que temer. Además se ha convertido en el mejor amigo de Satan, comparten hogar junto a un, ya crecidito, perro llamado Bee. Tan crecidito como Dende, que sigue ejerciendo de Dios, ya convertido en todo un hombre (si se le puede achacar este término) y es aconsejado de cerca por un imperturbable Piccolo.

La hija de Klilyn y A18, Maron, se ha convertido en una atractiva adolescente que vive en una familia acomodada. Ya que después de que A18 cobrara el dinero que Mr. Satan le prometió se han convertido en unos nuevos ricos. Ahora Klilyn se ha retirado de la lucha y es un importante hombre de negocios luciendo sus primeras canas y arrugas de forma orgullosa. Por su parte A18, igual de joven y encantadora que siempre, ha sofisticado su imagen cambiando su media melena por el pelo corto. Otro que sigue igual que siempre es Kame senin, para quien no

pasan los años. Lo único que ha cambiado en su imagen son sus clásicas gafas que ha sustituido por un modelo más moderno. Yamcha, algo demacrado por la edad, se ha convertido en todo un Playboy.

Bulma y Vegeta, que siguen sin ser un matrimonio convencional, han envejecido levemente sus facciones (sobretodo ella) y ampliado la familia con una hija. El que si ha cambiado es su hijo Trunks que ha crecido para convertirse en el Trunks que ya conocimos, cuando viajó desde el futuro. Con un rostro algo más severo, eso si. Completa la familia la hermana de Trunks, Bra, que es una bonita joven clavada a MARL, una de las protagonistas del videojuego ChronoTriger, para el que Toriyama diseñó los personajes. Gokuh utiliza el crédito de haber pasado 8 años muerto para seguir igual de joven y fresco que siempre, mientras que Chichi (que ha cambiado su característico moño por una coleta) ha envejecido más que su marido. Goten sigue siendo la viva imagen de su padre, y no solo en el aspecto, a pesar de que ha dejado crecer su cabello para distinguirse de él. Por último Gohan y Videl contrajeron matrimonio y viven felices (lo que convierte a Gokuh y Mr. Satan en consuegros). Gohan está a punto de acabar sus estudios. A todo este grupo se puede unir la hija de Gohan y Videl,Pan, la primera chica Super Saijayin.



¡¡¡ UN NUEVO TENKAICHI BUDOKAI !!!

Shonen Jump 24

Tras un breve encuentro en la montaña, los Supersaiyan deciden tomar parte en el Torneo de Artes Marciales que se celebrará proximamente. Dicho y hecho. Vegeta, Gokuh, Trunks, Pan, Goten y Majin Boo (el bueno, que ahora se hace llamar Mr.Boo). Además de nuestros heroes, se inscriben en la competición varios luchadores con aspiraciones a conseguir resultados positivos: Kirano, un joven de aspecto similar a Trunks. Mokkeko, el típico forzudo luchador que cae en primera ronda a manos de uno de los protagonistas. Captain Chicken, una especie de superheroe con aspecto de pollo. Nock, muy parecido a Jewel (que participó en el anterior Torneo). Otokosuki , que podría ser la transcripción de algo así como Otkosky o un juego de palabras, ya que literalmente Otokosuki significa "me gustan los hombres". Por último, tenemos a un niño que responde al nombre de Oob.



Las eliminatorias quedan dispuestas de la siguiente manera:

Primer combate: Pan vs. Mokkeko
Segundo combate: Son Gokuh vs. Oob
Tercer Combate: Captain Chicken vs. Kirano
Cuarto combate: Mr.Boo vs. Son Goten
Quinto combate: Trunks vs. Otokosuki
Sexto combate: Nock vs. Vegeta

Finalmente, el campeón de las eliminatorias se enfrentará a Mr.Satan que queda atónito ante la participación de su nieta de cuatro años (Pan). Entre el público asistente se encuentran todos los amigos de Gokuh y compañía: Yamcha, Klylin, A-18, Kame Sennin, Bulma...

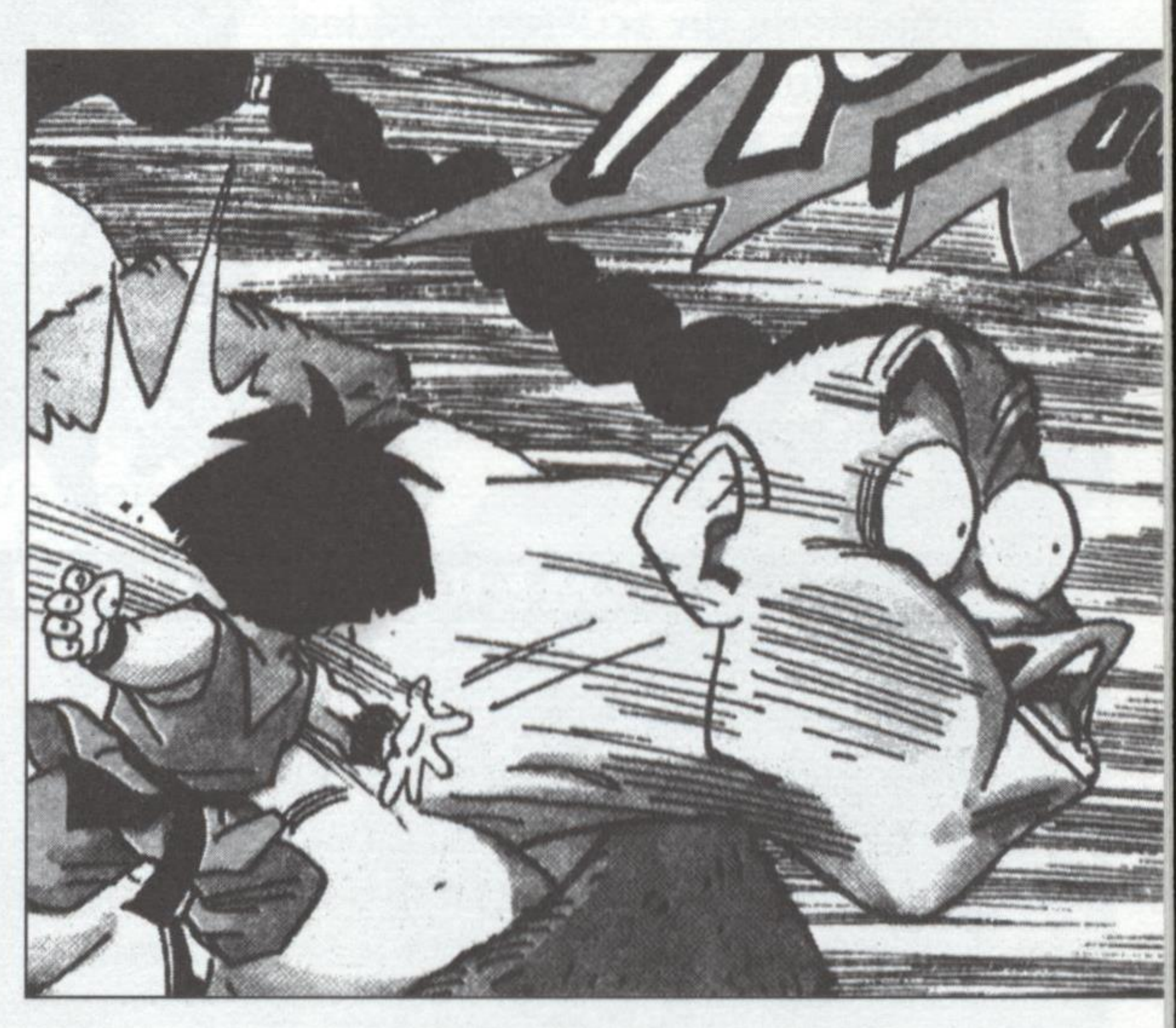
Tras conocer a sus rivales, los Guerreros-Z se reunen. Gokuh les hace participes de una terrible revelación: Oob es en realidad la reencarnación de la parte mala de Boo. Que exterminó a la humanidad, destruyó el mundo y a punto estuvo de hacer lo mismo con el resto del Universo, de no ser por la desesperada intervención de Vegeta y Gokuh. En el mismo instante en que el diabólico Boo fue aniquilado totalmente por el Genkidama de Gokuh, tuvo lugar el nacimiento de un niño en la Tierra. Este niño ostentaría el poder acumulado por el malvado Boo, pero gracias a la intervención de Enma Daioh (el juez de los muertos) que borró completamente la memoria del demonio, obtuvo una oportunidad para redimirse, dandose cuenta parcialmente del increible poder que posee y sin ningún recuerdo de su vida anterior.

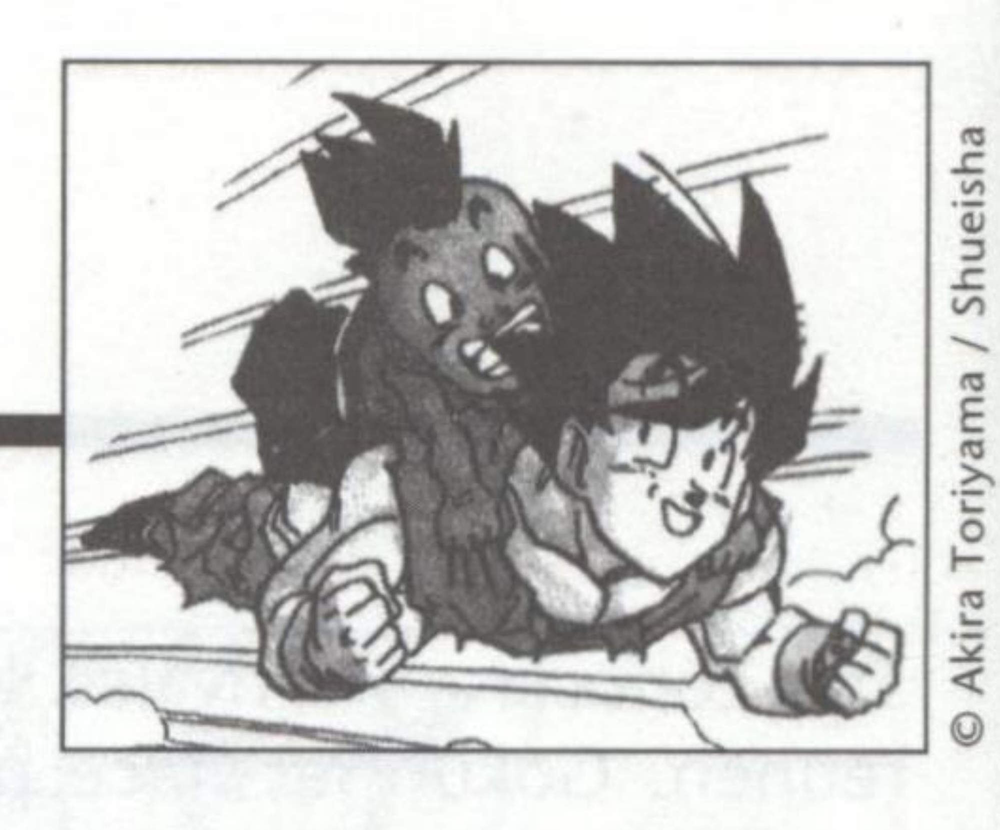
BYE BYE DRAGON WORLD

(título original del último episodio) Shonen Jump 25

El combate que enfrentará a Oob contra Gokuh no es el único que crea una cierta expectación, ya que en la primera ronda también se enfrentan Goten y Boo. Antes del comienzo de los combates, Nock comete la imprudencia de llamar "viejo" a Vegeta, que lo envia de un leve golpe a varios metros de distancia estrellandolo contra un muro. Mientras, Otokosuki amenaza con enamorarse de Trunks y le propone unas relaciones que van más alla de la pura y simple amistad.Y sin más preambulos comienza el Torneo.

Nadie entre el público puede explicarse como una niña de cuatro años (por muy nieta de Mr.Satan que sea) puede enfrentarse a una mole de musculos de mas de dos metros. Pero Pan sorprende a todos y fulmina en dos golpes a Mokkeko El público se queda sin palabras y Mr.Satan no da crédito a lo que ve. Y por fin el combate más esperado: Oob contra Son Gokuh.Tras estrechar sus manos, lo dos se dirigen al centro de la tarima, mientras Gokuh es presentado como antiguo campeón y doble finalista del Torneo, ante la estupefacción del pequeño Oob. La reencarnación de Boo no parece muy motivado, todo lo contrario: se siente amedrentado ante el currículum del Supersaiyan, por lo que Gokuh decide







lanzarle toda una serie de insultos,burlas y amenazas para que se decida a luchar.

Gokuh pasa a la acción y con el mismo propósito le propina un leve golpe que acaba con la paciencia de Oob, que le responde con un rápido contraataque en forma de patada que hace temblar a Gokuh.Tras un intercambio de golpes, Oob lanza un ataque psicokinetico que su contrincante absorbe con facilidad desde el aire .El niño es el primer sorprendido por este ataque mental y por el hecho de que Gokuh vuele. Es entonces cuando nuestro heroe decide pedir una tregua para proponerle un acuerdo. La idea de Gokuh es entrenar a Oob para que su espíritu no se pervierta y toda su fuerza potencial no se canalice hacia el lado oscuro. El niño, que se muestra incrédulo en todo momento, acepta su oferta y el supersaiyan se lo lleva sin haber terminado el combate, dejando plantados a todos(una vez más).

Su destino es una isla desierta donde el entrenamiento no afectará a nadie. Gokuh con el niño a sus espaldas surca el cielo en dirección al lejano horizonte, donde posiblemente les esperarán nuevas aventuras...y siempre que surja algún problema, allí estarán las Dragon Ball. Un final muy abierto. ¿No?.

DRAGON BALL

Shonen Jump 51 ,1984 —
— Shonen Jump 25 ,1995

Probablemente este es el final de la serie, pero la alargada sombra de Gokuh sigue presente en el manga, por lo que seguirán editandose libros conmemorativos, resumenes en el Shonen Jump, videojuegos, películas, más tarjetas y muchas otras cosas, de las que os seguiremos informando más adelante. Ozymandias forever.



MERCHANDISING DRAGON BALL

SEAL 2º PARTE:

Parece que los puntos de libro tuvieron exito en Japón, y ahora podemos encontrar una segunda parte de éstos con las nuevas imágenes de la serie. Aunque hay que reconocer que la primera parte estaba mejor conseguida.

CARDDASS PART 23:

Y seguimos con la interminable colección de las tarjetas de BANDAI. Como ya sabéis podéis encontrar en esta colección las últimas imágenes de la animación, ya que éstas reflejan la continuidad de los episodios.

Francisco Galindo



ART-BOOKS

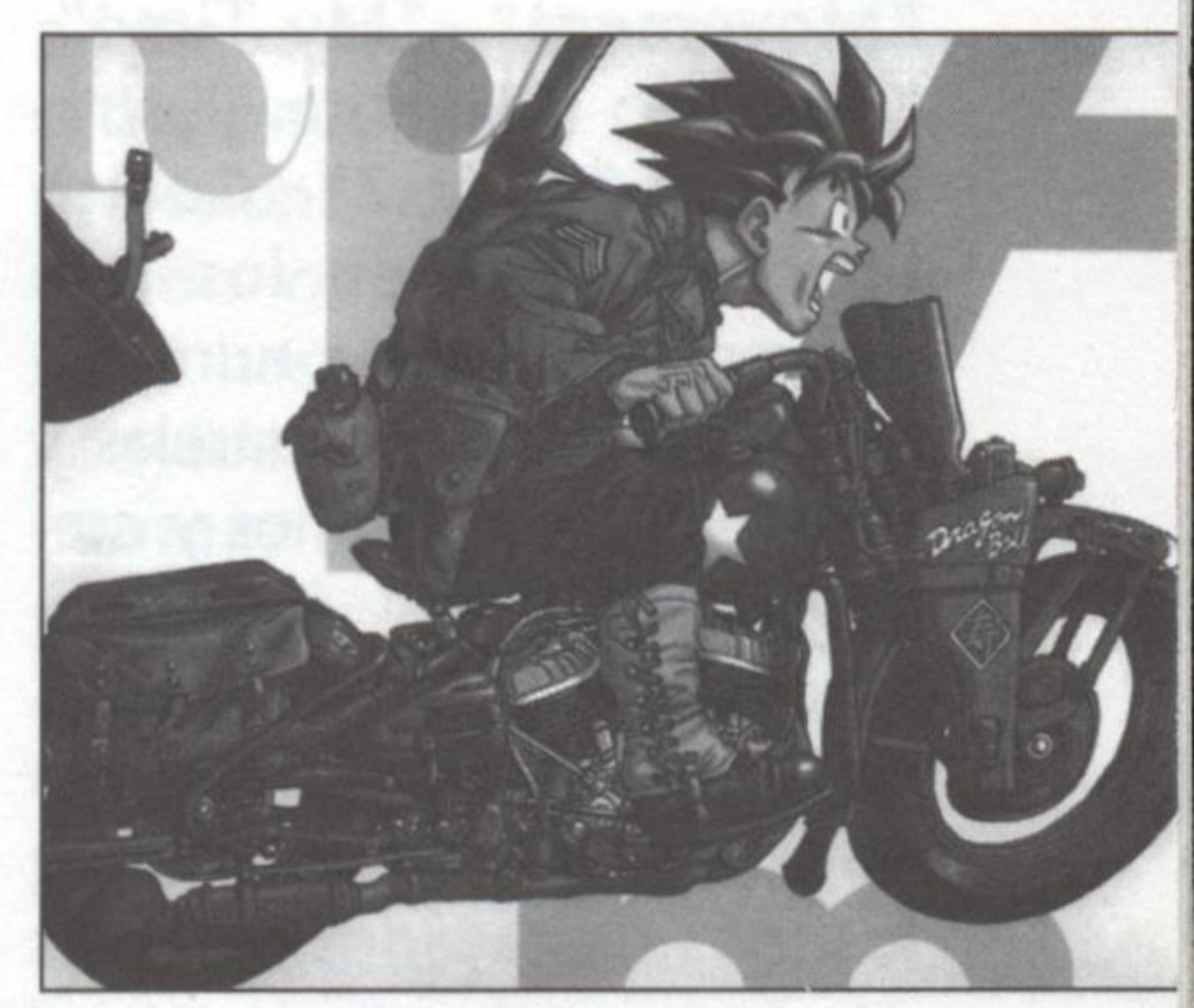
La popularidad con la que se hacen acreedores dia a dia buena parte de los dibujantes japoneses posibilita la proliferación de los llamados art-books (o libros de arte). Permitiendo un mejor y más sosegado estudio, o visión más amplia del autor en cuestión. En parte, la continua edición de estos libros (normalmente en ediciones de lujo) sirve como referencia para conocer el éxito del que gozan ciertos dibujantes. La aparición desmesurada, cada vez más, de los art-books no permite presentar un horizonte significativo de estas ediciones. Sin embargo, no existe ningún impedimento a la hora de ofrecer un pequeño escaparate. Eso si, quizás un tanto subjetivo.

Por orden alfabético (en relación al nombre del autor) y sin ninguna clase de edulcorantes esta es una muestra representativa de diez autores (más o menos):

AKIRA TORIYAMA

Toriyama es uno de los dibujantes que tiene más libros de arte dedicados a su carrera artística y en especial a Dragon Ball. "Akira Toriyama: The World" fue el primer libro de arte que se le dedicó. En él aparecía reflejado un resumen de su obra, centrado especialmente en Dr.Slump y DB, más una entrevista realizada exclusivamente para la edición. Tres años más tarde, en 1991, vería la luz una versión ampliada y mejorada del anterior libro, con el título de "Akira Toriyama: The World Special", esta vez en tapa dura y con la inclusión de nuevas ilustraciones, especialmente de Dragon Ball. Coincidiendo con la exposición rotativa que se inició a principios de 1994 apareció uno de los mejores y mas completos art-books editados hasta la fecha, su nombre: "Akira Toriyama Exhibition". Un exhaustivo repaso a toda la obra de Toriyama, desde sus inicios (Escape, Pink, Dragon Boy...) hasta varias de sus incursiones en la multimedia (Dragon Quest), pasando por Dr. Slump, DB y Go Go! Ackman entre los trabajos más importantes. Todo esto aderezado con un completo análisis de toda su carrera profesional. Finalmente, solo resta mencionar que a principios de año se editó una nueva versión (también ampliada y mejorada) del Exhibition en la que se incorporaban sus últimas realizaciones, como el diseño de personajes del videojuego Chrono Trigger.









HARUHIKO MIKIMOTO

Uno de los integrantes del staff de la serie original de Macross y colaborador habitual en el diseño de numerosos OVA's, Mikimoto cuenta con un buen número de artbooks que repasan sus continuos trabajos. Por una parte tenemos los dedicados a su labor como artista y por el otro, los centrados en las series de más éxito en las que ha participado (como varios "This is animation..." de Macross). Los realmente importantes son los primeros, destacando de entre ellos el "Movement", "My Time", "Haruhiko Mikimoto illustrations" y "Elver Z". Cuatro libros de arte en los que podremos observar numerosas ilustraciones, acuarelas y bocetos de sus diseños y creaciones más famosas: Macross I y II, Megazone 23, Orguss y Gundam 0080 entre otras. Aunque posiblemente los más destacados sean los dos primeros, hay que mencionar la buena presentación de los cuatro en general, con una magnifica impresión y cuidada edición.

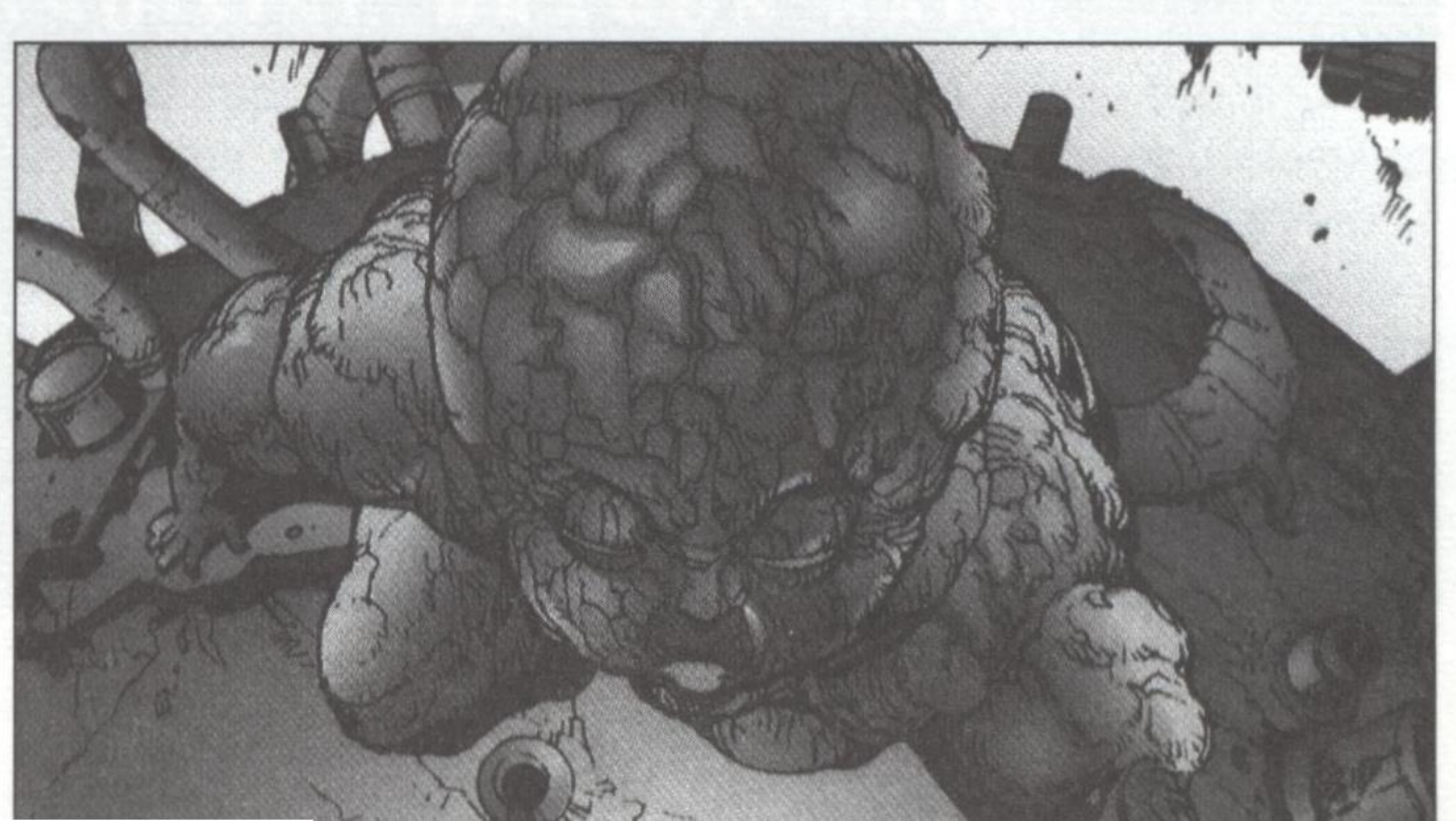


KATSUHIRO OTOMO

Uno de los principables responsables a la hora de introducir el manga en occidente, ("Akira" su creación más conocida sirvió como desembarco para la invasión que vino a continuación).



Sin embargo, la prolífica carrera de Otomo no se detiene en Akira. "Legend of Mother Sarah", "Fireball", "Domu" y "Sayora Nippon" amplían el horizonte creativo de este dibujante. También son destacables sus numerosos trabajos en el terreno multimedia, habiendo trabajado en spots para televisión, campañas publicitarias, diseños para películas de ánime... Un dilatado historial recopilado en un fastuoso libro de arte de tapa dura, con el nombre de "Kaba" (hipopotamo). En este artbook queda recogida toda su vida profesional como dibujante y colaborador en otros medios, de la misma manera que aparecen numerosas ilustraciones de todas sus obras.



KIA ASAMIYA + MICHITAKA KIKUCHI= STUDIO TRON

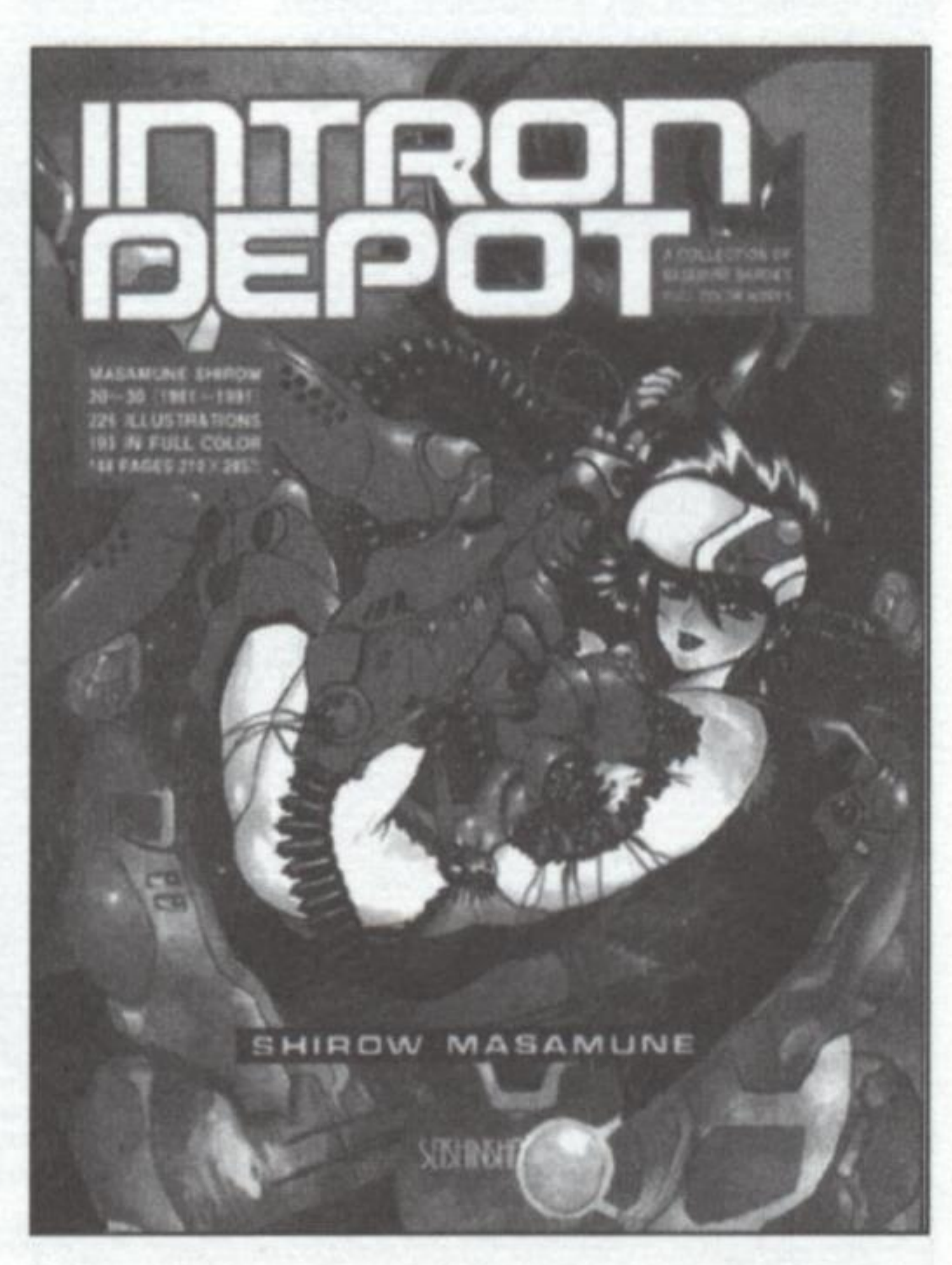
Estos dos autores, que llevan a sus espaldas uno de los estudios de manga y animación más importantes de Japón, son uno de los casos en que los art-books están más centrados en una obra específica que en el propio autor. "Silent Möbius: The Motion Picture". Como su propio nombre indica, el libro de la película de Silent Möbius, un gran volumen (por el tamaño) que recoge imágenes de la película, cells, bocetos, diseños mecánicos, backgrounds y una entrevista al Studio Tron. El libro de arte "Detonator Orgun" repite varios esquemas del anterior art-book, mostrando una visión general de la espectacular serie de OVA's, con una gran cantidad de imágenes de los capítulos. Por supuesto, mencionar el "Studio Tron", un libro de arte que recoge un exhaustivo trabajo sobre las



obras de Michitaka Kikuchi, Kia Asamiya y el Studio Tron durante un periodo de diez años (1983-1993).

MASAMUNE SHIROW

Si hay un autor que domina a la perfección el cyberpunk en el manga no es otro que Masamune Shirow, idolatrado en medio mundo gracias a Dominion y Appleseed (por mencionar sus dos obras mas importantes). Uno de los mejores art-books conocidos es el que se centra



en la visión de sus creaciones, "Intron Depot". Es un soberbio volumen de 150 páginas que ofrecen una retrospectiva de la carrera profesional de Shirow, abarcando ocho años (desde 1983 hasta 1991) de intensa actividad en el mundo del manga, innovando y rompiendo moldes a la primera oportunidad. Las imágenes ofrecidas por "Intron Depot" pertenecen a Black Magic, Dominion, Appleseed, Ghost in the shell y Orion, asimismo repasa sus colaboraciones como ilustrador de portadas de libros y diseñador para videojuegos.







TSUKASA HOJO

Sus dos series más conocidas, City Hunter y Cat's Eye, son las protagonistas del "Tsukasa Hojo: The World", libro de arte que muestra un amplio catálogo de ilustraciones de sus dos series más representativas. De similar edición al dedicado a Toriyama, este art-book sirve como punto de referencia para mostrarnos el magnífico arte de un dibujante que ha sabido marcar un estilo propio, combinando la acción y el humor.

YOSHITAKA AMANO

Yoshitaka es un autor practicamente desconocido en nuestro país, gracias a que su buen hacer ha quedado oculto en los únicos trabajos editados en España. El primero de ellos se trata de la adaptación al anime de Angel's Egg (Tenshi no tamago) este OVA fue recortado, alterado y sufrió unos bochornosos insertos de imagen real que dieron como resultado "In the Aftermath", una de las peores producciones "fantasticas" desde "Plan 9...". Otro





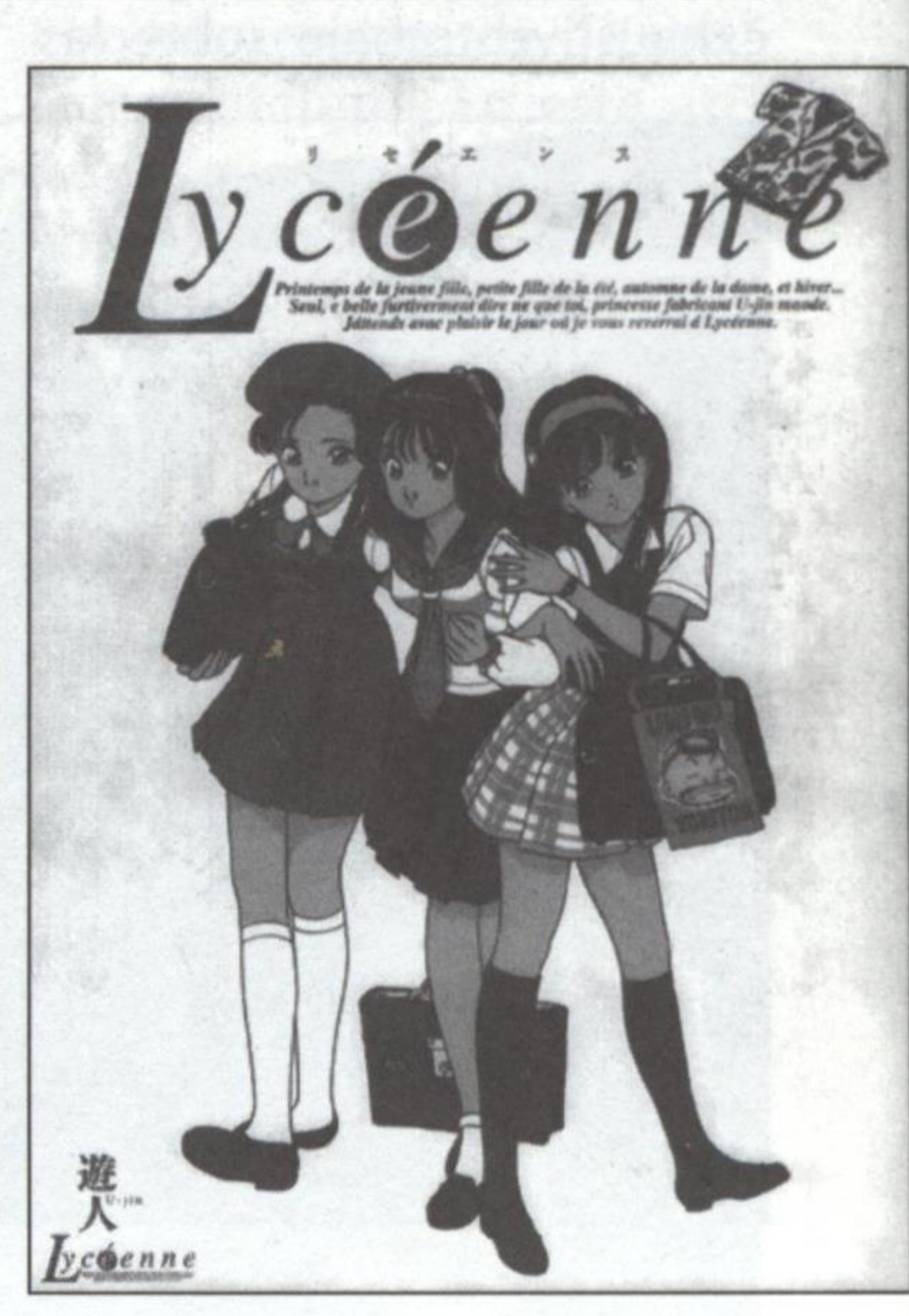
RUMIKO TAKAHASHI

La popular creadora de Ranma 1/2 no podía faltar en un registro de libros de arte.

Pese a que no son exactamente art-books, Rumiko cuenta con un par de magníficos portafolios de dos de sus series más conocidas: Maison Ikkoku con "The Memorial Illustrations of Maison Ikkoku" y Lum con "Urusei Yatsura", editados en el año 1987 y conteniendo cada uno una decena de ilustraciones dibujadas por Takahashi.

U-JIN

El autor de manga erótico más famoso cuenta con dos art-books repletos de insinuantes pin-up's. El primero de ellos es "Lycenne", libro de arte de tapa dura que consiste basicamente en la edición de las portadas e ilustraciones interiores que habian aparecido previamente en manga. "U-Jeune" es el otro art-book, de similares características al anterior, recopilando imagenes de Angel, Visionary, Oishinbo Papa, Konai Shashei, Juliet...









de sus trabajos también está relacionado con el anime: "Vampire Hunter D" contó con el diseño de personajes de este autor.

La otra creación de Yoshitaka consiste en el realización del diseño de todos los personajes de la saga del "Final Fantasy", un juego ambientado en un mundo medieval donde la magia y la tecnologia están a la orden del dia. Derivado de este videojuego apareció en 1991 un libro de arte que lleva el nombre de "Dawn: El Mundo de Final Fantasy", una soberbia recopilación de dibujos y bocetos de los personajes de las tercera y cuarta partes realizados en una atmósfera surrealista muy a lo P.Craig Russell. Ese mismo año fue editado otro art-book que contaba con los dibujos de este autor: "Tarot Cards", una particular visión de las cartas del Tarot por parte de Yoshitaka Amano.

YUZO TAKADA

El creador de la popular serie "3X3 Eyes" es uno de los autores qué mejor ha sabido sobreponerse al éxito arrollador que supone haber realizado la serie antes mencionada. Con "Nuku-Nuku Cat Girl" y "Blue Seed", Yuzo ha demostrado tener la habilidad suficiente como para no ser absorbido por 3X3 Eyes. En los art-books "Yuzo Takada illustrations" y "Banno Buaka Nekomusume" podemos ver la continua evolución de un autor que siempre intenta estar un paso más alla que el resto de profesionales (al menos en el campo del manga de acción/aventuras). Además de ilustraciones de todas sus obras para dar a conocer las creaciones de un dibujante que aún tiene mucho que decir. **J. Nonell y N. Teuler**





•OTAKU FILES•



Guión: Studio INU
Gags y dibus: Cels Piñol

•OTAKU FILES•

ESTADO ACTUAL DE LA SITUACIÓN

ALGUNOS OTAKUS, DESESPERADOS ANTE LOS ATROCES CRÍMENES DE LOS ADAPTADORES, PREFIEREN COLECCIONAR LOS TOMOS JAPONESES Y LOS CONSIDERAN SAGRADOS.

NO OLVIDES INCLINARTE ANTE EL TOMO Nº 1 DE DOCTOR SLUMP...



AUNQUE PAREZCA IMPOSIBLE, LAS FOTOCOPIAS SIGUEN COTIZÁNDOSE (TODAVÍA LAS PEDÍAN EN EL SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA 1995...)

¿VENDEN FOTOCOPIAS?

TITUS,,, TRAE LA CÁMARA DE FOTOS; AQUÍ HAY OTRO.



TORIYAMA ES EL EQUIVALENTE A JOHN BYRNE (AUNQUE INTENTA EXPLICÁRSELO A UN OTAKU DE SEGUNDA GENERACIÓN...)

¿BYRNE? ¿QUÉ ES ESO?

UN DIBUJANTE DE COMIC-BOOKS

¿QUÉ ES UN COMIC-BOOK?

UN TEBEO AMERICANO

¿QUÉ ES UN TEBEO? ¿UN MANGA EN ESPAÑOL?



Y OJO AL DATO: NINGÚN OTAKU QUE SE PRECIE O TENGA VALÍA DE SU VIDA, JAMÁS, REPETIMOS, JAMÁS UTILIZARÁ LA PALABRA MANGAKA PARA DEFINIR A UN AUTOR JAPONÉS.

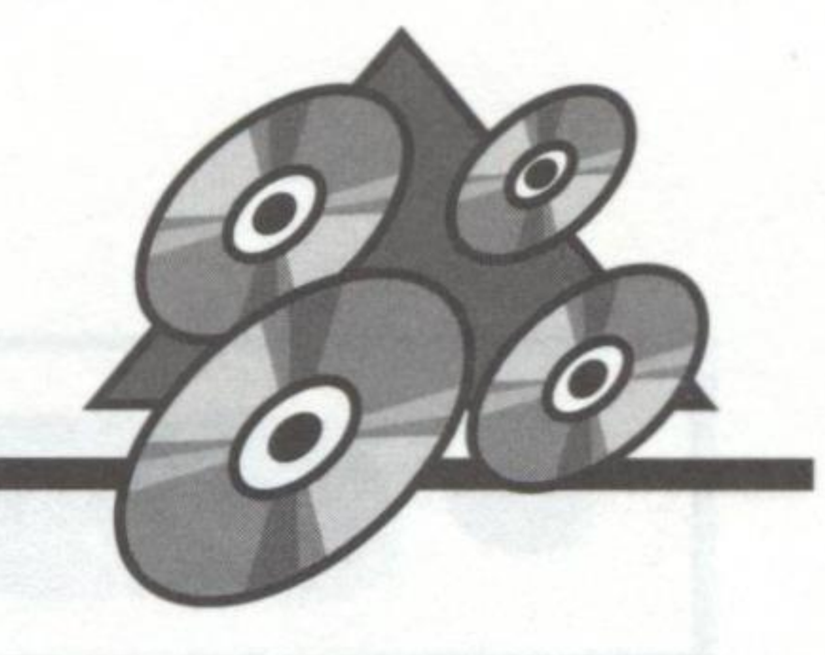
Sr. PIÑOL: HA REPETIDO 517 VECES LA PALABRA MANGAKA EN SUS CORREOS DE RANMA ½



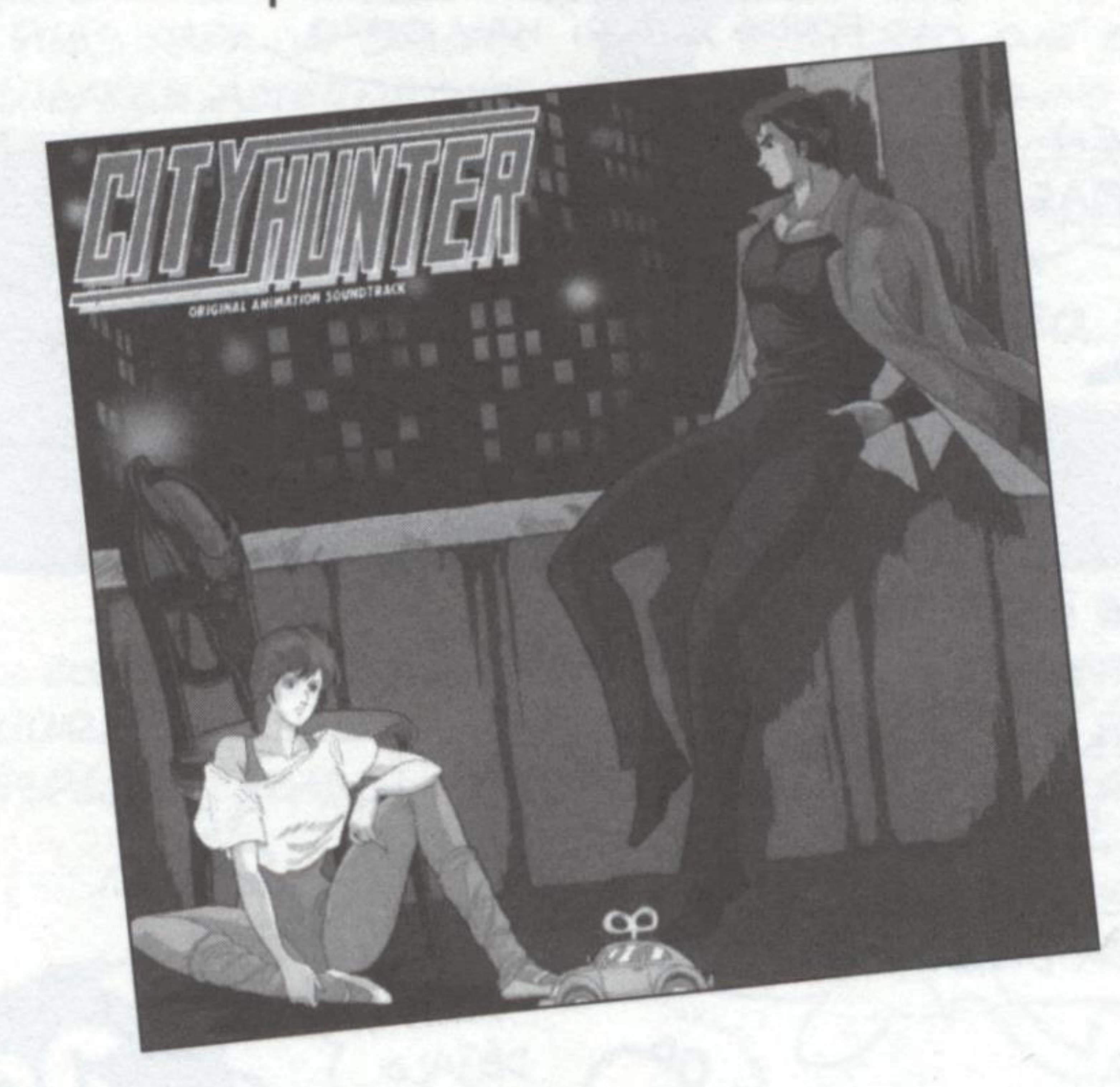
Y COMO NO, LOS OTAKUS INTENTAN ORGANIZARSE...

¡¡VOY A CREAR UN CLUB DE MANGA Y ANIME!!

¿LO CONSEGUIRÁ? VOLVED EL PRÓXIMO MES...



La discografía de CITY HUNTER, no es muy extensa, con poco más de media docena de CDs, es una de las más concurridas por diferentes cantantes y autores. No siendo fijos, lo que es una auténtica pena, ya que algunas de las composiciones son simplemente geniales y merecedoras de repetir en algun otro CD.
Su música instrumental nos hace recordar las novelas negras policiacas norteamericanas, muy apropiadas para un investigador privado. Las chicas de los night clubs, los rascacielos iluminados en la noche, todo esto es lo que nos recuerdan también sus canciones.



Pasaremos a comentar algunos de sus cd más importantes:

CITY HUNTER ORIGINAL ANIMATION SOUNDTRACK

Casa discográfica: EPIC / SONY
Duración: 44´ 50"
Temas: 10

1. CITY HUNTER —AI YO KIENAIDE—
2. COOL CITY
3.MR. PRIVATE EYE
4. MIDNIGHT LIGHTNING
5. BLUE AIR MESSAGE
6. GET WILD
7. THE BALLAD OF SILVER BULLET
8. WHAT´S GOING´ON
9. BLOOD ON THE MOON
10.GIVE ME YOUR LOVE TONIGHT

Comentario: 1. Opening de la primera parte de la serie, aquí en España no pudimos llegar a escucharla gracias a quien ya sabéis, (espero que esto no os venga de nuevo).
3. Canción lenta muy recomendable, esta cantada integramente en inglés.
4.Tema instrumental muy apropiado para las escenas más trepidantes de la serie, la mejor composición instrumental seguramente para ésta.
6. Ending de la primera parte de la serie (aquella que nos cortaban antes de acabar), estoy seguro que os habiais quedado con las ganas de escucharla en su totalidad. Pues bien!, aquí la podéis encontrar.
En conjunto es uno de los mejores CD, muy completo y con buenas canciones. Hay que destacar el trabajo del compositor para las instrumentales RYOICHI KUNIYOSHI, que es uno de los más habituales para dichas composiciones. Y para los más curiosos comentar que el ending está cantado por TM NETWORK.

• • • • •

CITY HUNTER 2, ORIGINAL ANIMATION SOUNDTRACK VOL. 1

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración: 50´ 59"
Temas: 11

1. CHANCE
2. ANGEL NIGHT
3. DOMINO TARGET
4.YOUR SECRETS

CITY HUNTER





5. CITY HEAT
6. FANTASTIC SPLASH
7. EARTH
8. NO NO NO
9. LADY IN THE DARK
10.SUPER GIRL
11.LONELY LULLABY

Comentario: Las canciones número 2 y 7 son de lo mejor del CD, cantadas por el grupo PSY. S, son muy buenos. Por lo demás un disco flojito.

• • • • •

CITY HUNTER 2 ORIGINAL ANIMATION SOUNDTRACK VOL. 2

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración: 51´00"
Temas: 11

1. NAME OF THE GAME
2. SARA
3. GIMME SHOCK
4. CRIME AND PASION
5. WITHOUT YOU
6. PARTY DOWN
7. SNOW LIGHT SHOWER
8. HOLY NIGHT RHAPSODY
9. ESCAPE
10.SOPHISTICATE
11.SWEET TWILIGHT

Comentario: Las canciones números 1 y 5, no tienen ningún desperdicio. Con una voz preciosa, la cantante JENNIFER CIHI (cantando en inglés), nos narra en su canción WITHOUT YOU una historia de amor muy romántica.

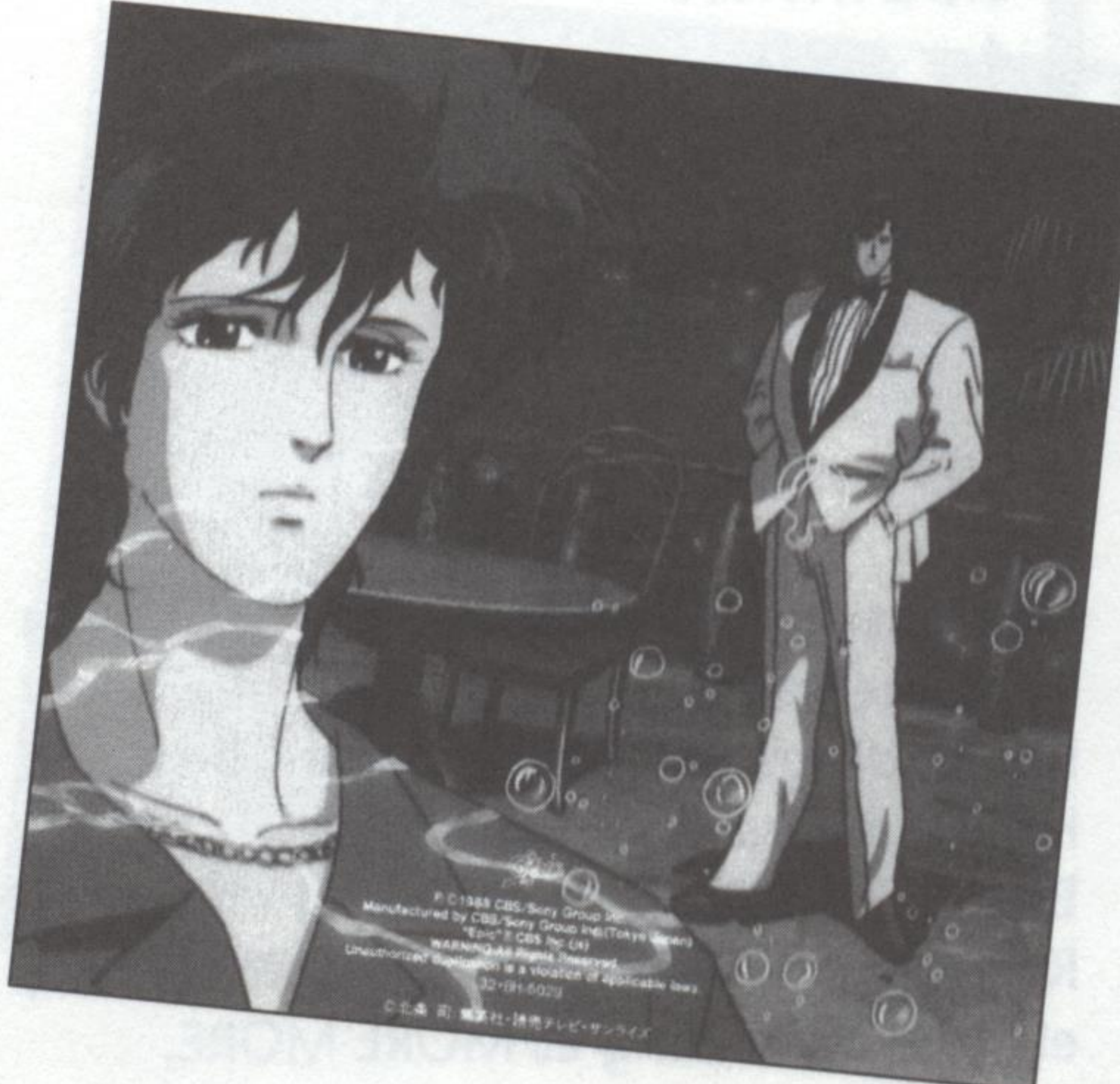
Todas las canciones del CD merecerían ser comentadas. Éste es pués, uno de sus mejores CD. El grupo DEFENCE OF DEFENSE, logra un buen ritmo por su intervención en la canción número 2. YAKIRA KAMIYA, mejorando aquí la intervención que tuvo en el VOL. 1, consigue unas canciones aceptables.

• • • • •

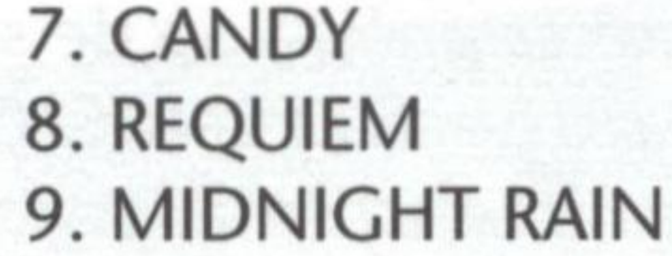
CITY HUNTER 3 ORIGINAL ANIMATION SOUNDTRACK

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración: 49´00"
Temas: 10

1. RUNING TO HORIZON
2. A LOVE NO WANT CAN CHANGE
3. FOR EVER IN MY HEART
4. JUST LIKE MAGIC
5. SEXY
6. THE PRESSURE







7. CANDY
8. REQUIEM
9. MIDNIGHT RAIN
10.

Comentario: La canción número 1, es el opening de esta parte de los episodios de CITY HUNTER, muy buena canción, muy apropiada como opening. Merece la pena el CD, aunque solo fuera por esta canción. Por lo demás el conjunto es bastante aceptable.

• • • • •

CITY HUNTER ORIGINAL SPECIAL

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración: 46´52"
Temas: 10

1. ROCK MY LOVE
2.NIGHT MOVES
3.DEATHTRAP
4.
5.WOMAN IN THE DARK
6. EASY- GOING GUY
7. TAKE ME BACK
8. BAY CITY BATTLE
9. MORE MORE
10.NEVER SAY GODDBYE

Comentario: Este CD, recopila la música instrumental además de los openings y los endings de las películas de CITY HUNTER. Que son por orden:
BAY CITY WARS, el título del ending es ROCK MY LOVE. Y **PLOT OF $ 1.000.000**, el título del ending es MORE MORE.



La canción número 7, cuenta con las letras compuestas por el propio TSUKASA HOJO. Por lo demás, el CD está compuesto en su totalidad por TATSUMI YANO.

• • • • •

CITY HUNTER ´91

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración: 49´00"
Temas: 11

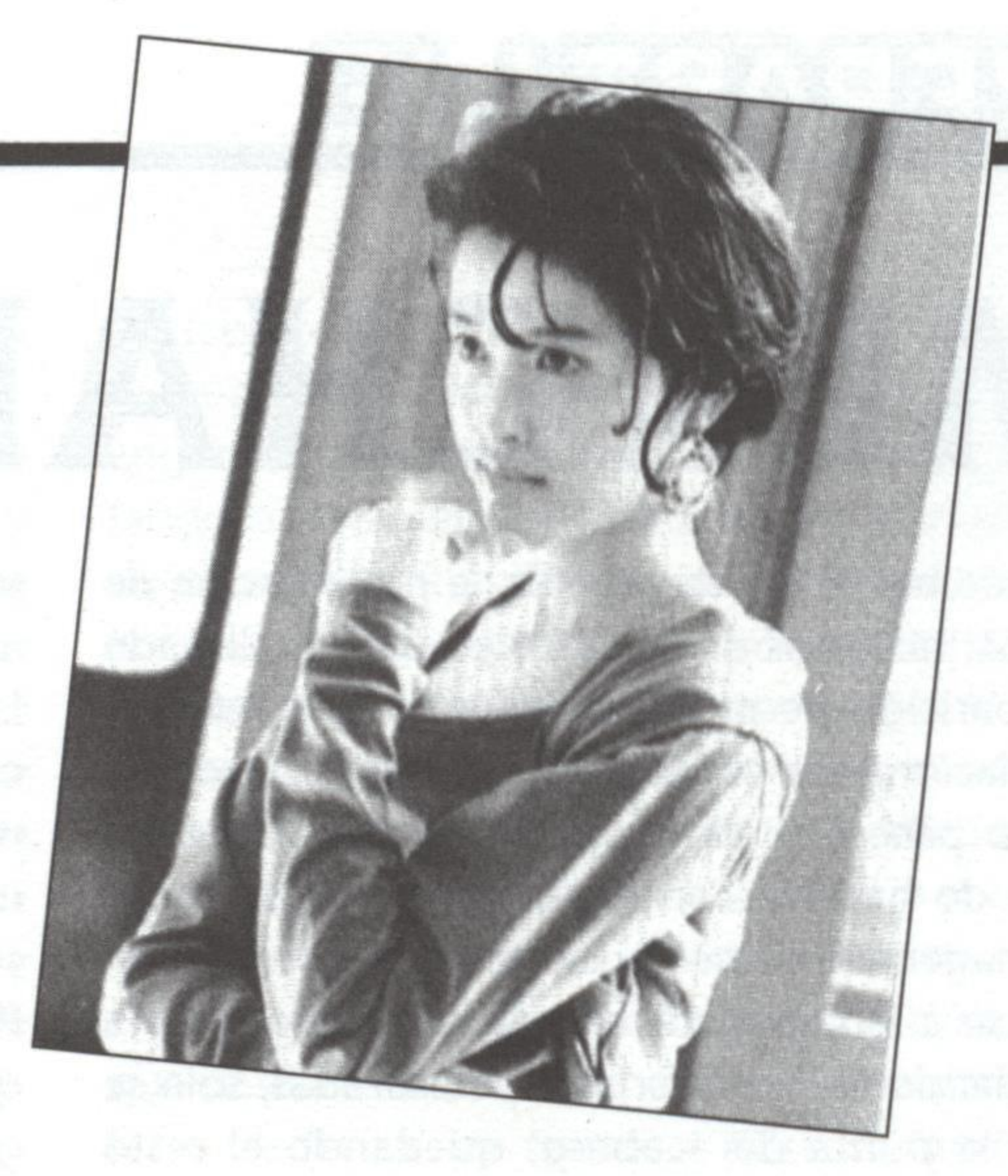
1. DOWN TOWN GAME
2. SMILE & SMILE
3. KISS ME AGAIN
4. SPRING BREEZE
5.YOU NEVER KNOW MY HEART
6.
7. BAY IN THE NIGHT
8. SOMETIMES, GET MY LOVE
9. HOLD ME SLOWLY
10.MAY BE RICH
11.ASPHALT MOON

Comentario: CD también muy aceptable. Una de las mejores canciones (y la mas rockera) es la número 8, cantada por el grupo JETZT compositores también de la canción del opening de los OVAS de CAPTAIN TSUBASA (OLIIVER Y BENJI), SO LONG DEAR FRIEND, que es (me atrevería a decir) una de las mejores canciones japonesas que he podido escuchar.

• • • • •

CITY HUNTER DRAMATIC MASTER II

Casa discográfica: EPIC/ SONY
Duración:
Temas: 15 TEMAS cada CD.



Éste es un doble CD. En el primero podemos encontrar las mejores canciones de las discografía de CITY HUNTER. Y en el segundo las mejores instrumentales de la serie.

DISC 1. VOCAL MASTER

1. HOLD ME TIGHT
<SCENE Nº 1 CAT´S EYE>
2. LONELY LULLABY
3. WITHOUT YOU
4. CASTLE NO CASANOVA
5. CITY HEAD
<SCENE Nº 2 DUEL I>
6. COOL CITY
<SCENE Nº 3 DUEL II>
7. SNOW LIGHT SHOWER
<SCENE Nº 4 DUEL III>
8. KUNAREO
9. NAME OF THE GAME
10.BLUE AIR MESSAGE
11.SOPHISTICATE
12.MAKE UP TONIGHT
<SCENE Nº 5 BATTLE>
13.RUNING TO HORIZON
14.YOUR SECRETS
15.CHANCE



DISC 2. INSTRUMENTAL MASTER

1. DOMINO TARGET
2. PARADISE ALLEY
3. THE BALLAD OF SILVER BULLET
4. CRIME AND PASSION
5. JUST A HUNTER
6. BLOOD ON THE MOON
7. FANTASTIC SPLASH
8. HOLY NIGHT RHAPSODY
9. FIRE WITH FIRE
10.MIDNIGHT LIGHTNING
11.THE SHINING OF CAT´S EYE
12.SWEET TWILIGHT
13. WANT YOUR LOVE
14. LADY IN THE DARK
15. FAREWELL MY HUNTER

Cantantes: Como ya he dicho anteriormente, y como habéis podido observar, todos los CD, contienen grupos y cantantes distintos. El resultado no es malo de ningún modo. Los más destacados, famosos, o que mejor lo han hecho son: RYOICHI KUNIYOSHI y KOW OTANI, son los dos compositores a cargo de la musica instrumental de los CD´s.

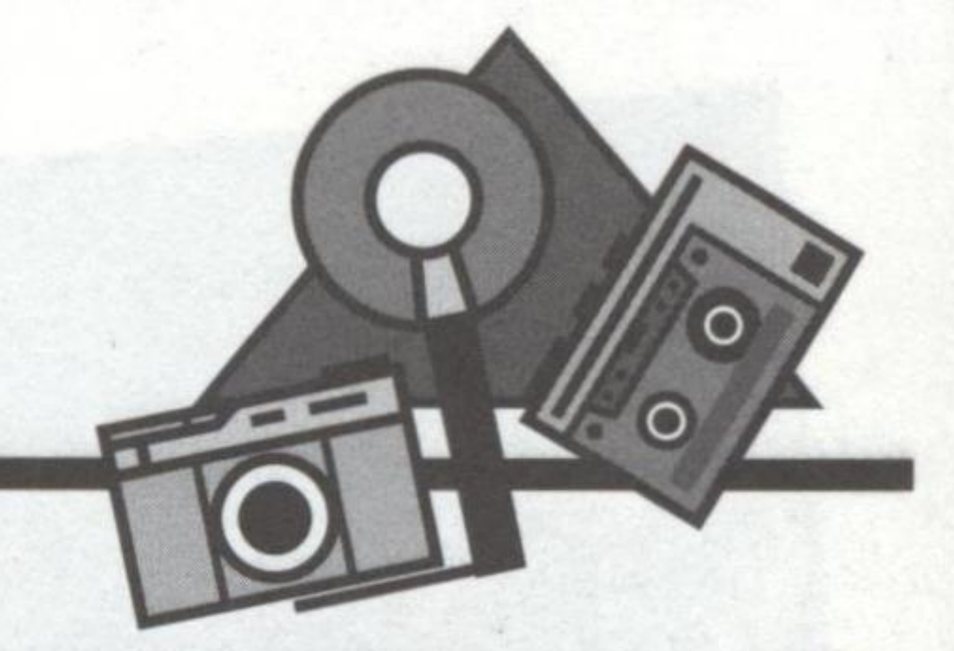
Entre los cantantes tenemos a:
KAHORU KOHIRUIMAKI
PSY.S
JENNIFER CIHI
AKIRA KAMIYA
DEFENCE OF DEFENSE
JETZT.

• • • • •

Y entrando en las curiosidades y para terminar este repaso de cada mes, decir que las ilustraciones de las portadas de los CD´s corren a cargo de SACHIKO KAMIMURA. **Manuel Guerrero**



CITY HUNTER

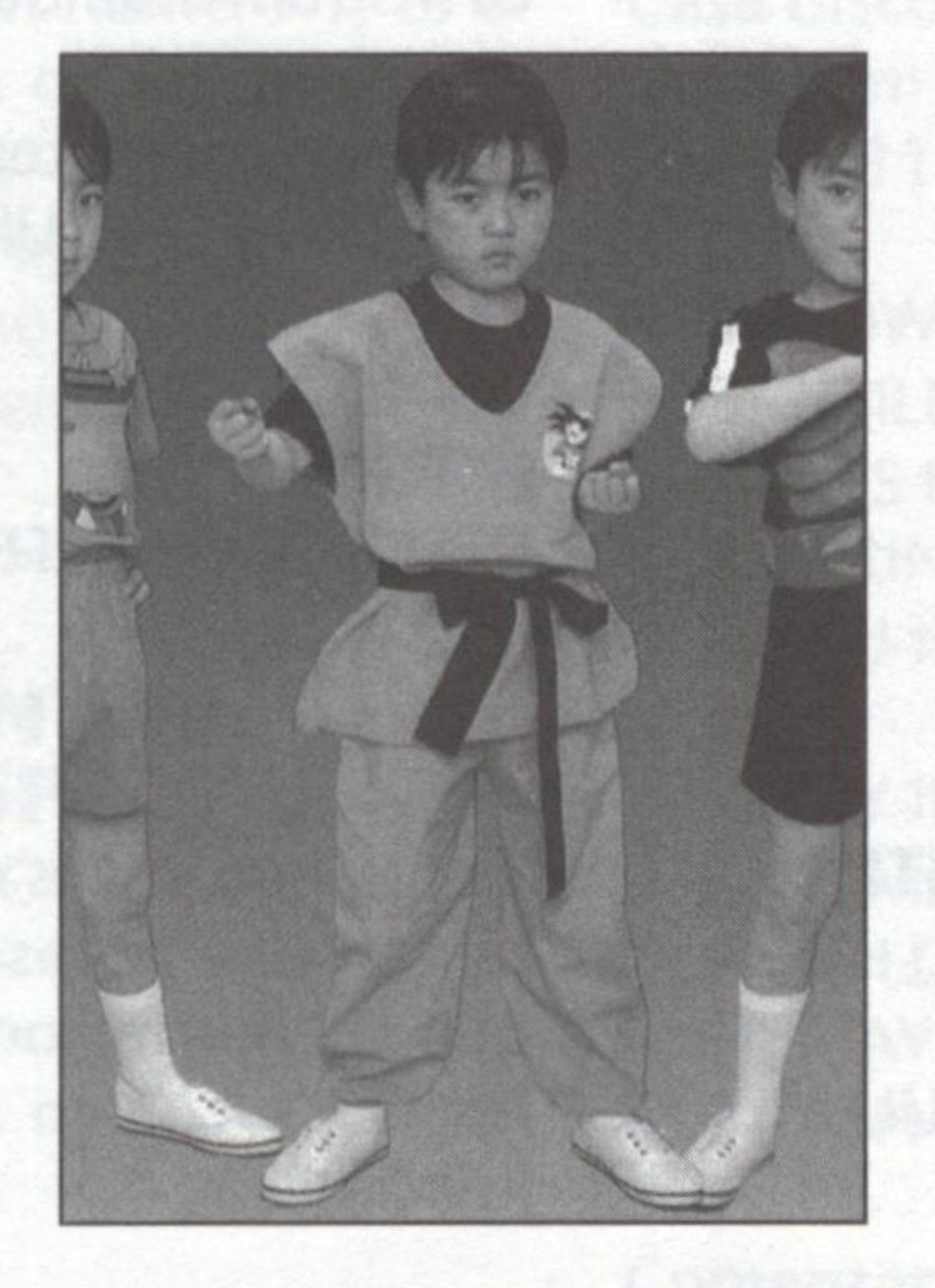


MERCHANDISING

Desde hace más de un año, la proliferación de distribuidoras de material japonés ha llevado a la aparición de multitud de objetos y referencias relacionados con las series más de moda en nuestro país. Dando la oportunidad a todos los otakus de hacerse con algún artículo que tenga una imagen de su personaje favorito. Sin embargo, pese a la cantidad de merchandising que va apareciendo en las librerías especializadas, solo se ofrece la punta del iceberg, quedando el resto tras las fronteras del Pais del Sol Naciente.
Para intentar abrir un poco más el panorama del merchandising,ofreceremos a continuación un compendio de los artículos que generan las industrias del manga y de la animación.

TARJETAS

Las tarjetas son uno de los apartados más codiciados por los otakus. Diferentes colecciones de diferentes series acaban con los bolsillos de los sufridos coleccionistas. Una de las líneas más populares de tarjetas es la fabricada por Amada: la"Hero Card". Sobres de diez cromos de las series puntales del momento (DBZ, Sailor Moon, Yu-Yu Hakusho...). Esta misma compañía es la que se encaga de producir la "PP-Card", que abarca un buen número de series. Bandai, por su parte, ofrece un amplio surtido de colecciones con diferentes nombres para cada serie, siendo la que más calidad aporta a sus productos. Cada colección suele estar dividida en partes de aparición bimestral/trimestral, que normalmente suele contar de entre 42 y 48 tarjetas por parte. La jugada comercial se completa con la inclusión de cromos dobles, plateados, dorados y hologramas que causan más de un quebradero de cabeza al coleccionista más avispado.





Los inevitables tazos tambien tienen su hueco entre el merchandising japonés, responden al nombre de marumen y suelen ir en sobres de tres unidades, con la posibilidad de acceder a unos sorteos de tazos gigantes.
Para finalizar con el tema de las tarjetas, reseñar que además de pegatinas, calcomanías, cromos gigantes y un sinfín de versiones, existen las famosas rami-cards (lamina-cards), tarjetas plastificadas que reproducen imágenes de cualquier serie de animación.

MUÑECOS Y MAQUETAS

Una de las bases del merchandising siempre han sido los muñecos, en Japón esto se acentua aun más debido a las multiples versiones que se pueden encontrar: Superdeformed, peluches, en capsulas, Full Action (que incluyen toda posibilidad de movimientos) y multitud de lineas de figuras basadas en series como: DBZ, Sailor Moon, Dragon Quest, Hokuto no Ken, Dr.Slump. De nuevo Bandai es la que lleva la voz cantante entre todas las compañías productoras.
En cuanto a las maquetas, destacar un nuevo abanico de modelos: desde las valkyrias de Macross hasta las Mazinger-z, pasando por Yamato, Five Star Stories, Ranma 1/2, God Mars... Ya sean de resina o plástico y abanderados por los "Garage Kit"(tiradas limitadas de figuras fabricadas caseramente por los aficionados), que se han convertido en la máxima expresión del otaku, en Japón.



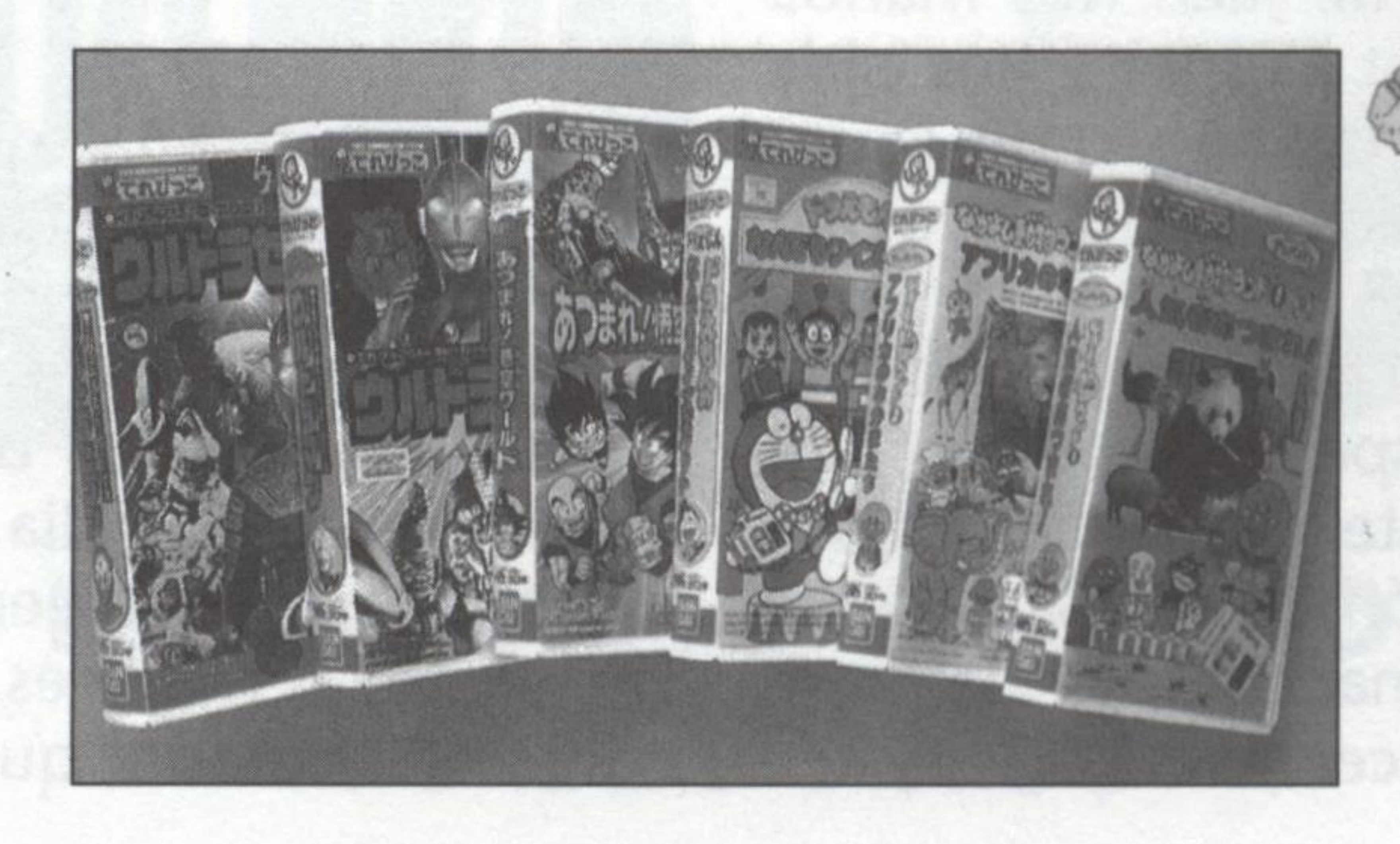
MERCHANDISING ESCOLAR

La inmensa producción de las industrias del manga y el ánime se hace patente en los artículos dedicados al uso escolar. Cualquier japonés en edad escolar puede asistir al colegio equipado con todos los materiales necesarios para el estudio, que a su vez portarán símbolos y dibujos de su serie favorita. Desde gomas de borrar hasta libretas, pasando por las clásicas shitajikis, reglas, carteras, estuches, portaminas, lápices, bolígrafos... Todo un extenso catálogo que convierte al colegial en todo un niño anuncio. Dentro de este despliegue de merchandising escolar, la compañia Showa Note destaca por sus esfuerzos en mantenerse como uno de los pilares de este apartado.

MATERIAL AUDIOVISUAL

Es en este epígrafe donde el manga y el ánime centran buena parte de sus esfuerzos. Consiguiendo uno de los apoyos más efectivos dentro de la descomunal industria del merchandising. Bajo este formato se pueden encontrar varios de los "goods" más representativos y conocidos.

En primer lugar tenemos los CD's. Artículo audiovisual explotado hasta la saciedad debido a su enorme popularidad. De una sola serie, tomemos el caso de Dragon Ball, se editan toda clase de CD's, están las bandas sonoras de la serie y las películas, música de los videojuegos, temas basados en la serie, singles que presentan las novedades de estas últimas, los "CD Drama" -que recogen dialogos de las películas-... Pese a que podría parecer un caso aislado (teniendo en cuenta la serie que se ha puesto de ejemplo), bastantes más series le siguen muy de cerca: Sailor Moon, Crayon Shinchan o Ranma 1/2 son algunas de ellas.



Los videojuegos son otra de las ramas importantes. Un producto bien conseguido (como los Superbutoden de DBZ) puede llegar a generar importantes dividendos, y a su vez, engordar la maquinaria del merchandising, aportando nuevos artículos basados en el videojuego en cuestión. Sin embargo, en los últimos años se ha dado el hecho de que son los propios videojuegos los que son adaptados al manga y/o al anime. Un par de claros ejemplos son los one-on-one "Street Fighter" y "Fatal Fury", convirtiendo a los videojuegos en algo más que un simple apoyo.

Mención aparte merece el video. Soporte imprescindible para la industria de la animación, por el que desfilan infinidad de videos-ánime para alquiler o venta. Y las famosas OVA's, medio que ayudó al ánime a catapultarse definitivamente. A pesar de su relativa juventud -casi doce años,se creó en diciembre de 1983-, el OVA es uno de los sistemas de difusión más utilizados cada dia.

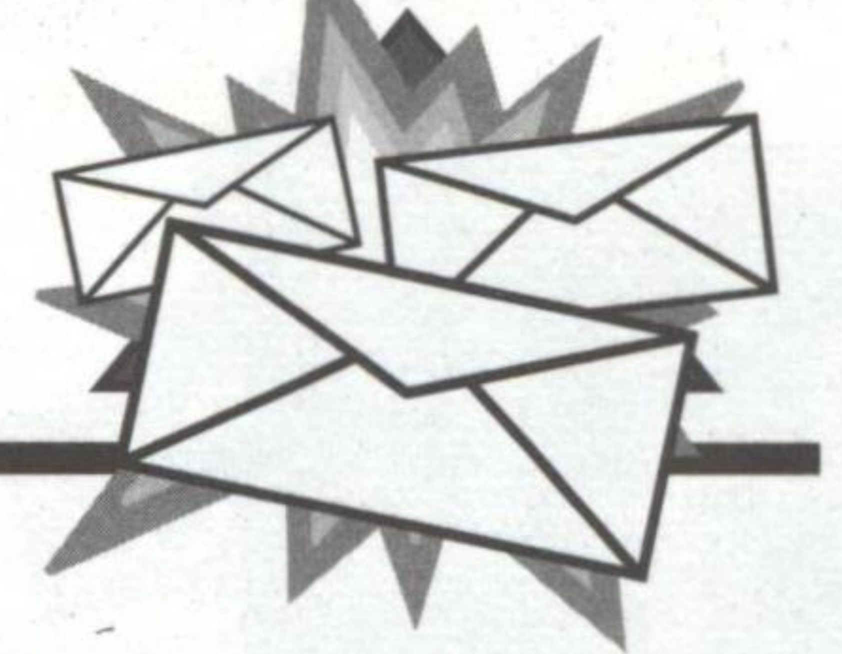
PREPARADOS PARA LA VIDA MODERNA

La invasión de merchandising es imparable. Después de encontrarnos con que todo lo que nos rodea puede llevar la cara de Nobita o de la Buny. Comprobamos que las camisetas, gorras, relojes y hasta los kleenex también pueden llevar la efigie de cualquiera de las series de moda. Pero no todo acaba aquí, la comida se ha convertido en un nuevo terreno donde fabricar nuevos productos. El arroz con curry de Crayon Shinchan, las cajitas con caramelos que llevan como regalo una figura de Dragon Ball o Gundam... En fin, de todo, demostrando hasta donde puede llegar una industria que crece por momentos.

Ruy Ramos



CORREO



Este mes, por cuestiones de espacio, no disponemos más que de una página. Así que nos hemos visto obligados a no publicar ninguno de los fantasticos dibujos que nos enviáis. Esperamos poderlos publicar el mes que viene. Sin más preambulos ahí va el Correo de este mes.

- **Javi Sánchez**: de Sabadell nos felicita y nos anima a hacer posters, aunque la revista " costase un poco más". Nos pide, también, que hablemos algún dia de Go! Go! Acman.

Javier, la idea de los posters anda rondandonos por la cabeza. Aunque si lo hicieramos no tendríamos más remedio que subir algo el precio. Vosotros que pensáis?. Esperamos que nos lo digáis en vuestras cartas para acabar de tomar una decisión. Lo de Acman queda apuntado.

- **Julen Carrion**: de Barakaldo nos felicita por la portada de nuestro número 3. Confiesa que le encantaría que alguna editorial se animase a publicar los anime-books de D.B.

Gracias Julen, nos consta que no eres el único al que le encantó nuestra última portada. Sobre los animes de Dragon Ball solo los podría publicar Planeta, que es quien tiene los derechos de los comics de D.B., pero parece que de momento se lo están pensando. Esperemos que se decidan y podamos disfrutar de las maravillas de los films de D.B. en cómic.

- **Juan R. Lerma**: de Jaen nos manda un dibujo de Street Fighter y nos pide que le mandemos la imagen de Thunderhawk que publicamos en el dossier de S.F. del Kame nº 2.

Queda apuntada tu petición. Aunque no es muy habitual, esperamos poder complacerla rapidamente. Eso si, lo hacemos como una excepción, ya que si empezaramos a mandar imagenes no ibamos a tener tiempo de hacer la revista.

- **Daniel Zeldis**: de Barcelona es un fan total de Kame, le gustan nuestras portadas, nuestros artículos y hasta nuestro nombre. Nos explica que lo tiene todo , o casi, de Dragon Ball. Aunque le gustaría conseguir alguna cosa de Dragon Ball X y nos anima a publicarla. También parece que no se acaba de decidir por los Cd's de nuestra serie favorita, ya que no sabe muy bien que se va a encontrar. Finalmente nos hace unas preguntillas.

Amigo Daniel publicar Dragon Ball X no está, de momento, en nuestros planes. Aunque quién sabe?. Respecto a los Cd's decirte que son, la mayoría, realmente recomendables. Si quieres conocerlos algo mejor el Dossier Definitivo, del Studio Inu, hace un repaso detallado de cada uno. Nos preguntas si han salido, en Japón, los anime-books de Urutsokidoji. De momento no. Por ahora, la verdad es que no se le ve un final a Dragon Quest. Aunque en lo que a la edción española se refiere, empiezan acorrer rumores de que Planeta ha decidido cortarla. Esperemos que no sea así. Finalmente, decirte que no parece que haya ninguna posibilidad de que siga DNA.

Por último, reseñar que hemos recibido un ejemplar del fanzine **Huevos de Dragon** nº1. Fanzine realizado integramente por **Diego Gutierrez Medina**. Que, con muy buen estilo, hace una divertida parodia de... D.B. (a que no os lo podéis creer!). Felicitaciones Diego, te las mereces. Tu ofrecimiento como colaborador queda anotado.

Ernesto Navarro